

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME
PLAYERS
VOL.023
HK$25
2001.10.24
現場直擊報導！
東京 GAME SHOW 2001秋
SEGA 未來戰略發表會詳情
XBOX 遊戲全面評價
著名遊戲製作人 TALK SHOW 內容公開
場內大小 EVENT 逐個捉
大量 TGS 記念品送俾你
FINAL FANTASY XI ONLINE
角色、系統、畫面全公開
逆轉裁判
教你在法庭上抓出真正犯人
山路賽車技巧傳授
山卡 3
virtua fighter4
角色攻略別冊 上
踏上成為強者第一步
超乎你想像的連續技介紹
CAPCOM VS SNK 2
餓狼傳說 MARK OF THE WOLVES
大好評業界分析連載專欄
次世代角度 / 天堂路
Original Game © SEGA
© SEGA-AM2/SEGA,2001

HYPER PC PLAYER

加強內容出擊！

ISSUE 96

作為一本傲視同儕的專業電腦遊戲雜誌，我們深信豐富及多元化的內容才是我們的致勝之道，所以由今期開始，我們會在原有的內容上再加入日本遊戲方面的資訊，以及由業界名人所執筆的業界專欄，務求讓您對電腦遊戲的了解更加全面更加透徹！亦由於內容的增加，由下期開始電腦遊園地的頁數將會增加至116頁，絕對是香港電腦遊戲雜誌中最具份量的一本！

身為電腦遊戲迷的您又怎能錯過呢！

提高創作力仍致勝之道

正當玩家之間期待著Square將會正式宣佈為PS/PS2以外的其他主機開發遊戲之際，
SCE入股Square的消息似乎來得頗為突然。

半年以來，Square一直被有關FF電影製作費暴升、集資計劃失敗、票房欠佳、
年度業積預測由盈餘變為百億赤字等消息所困擾。在日本，Square的股價與去年的高鋒期比較已差不多下跌七成（註1）。

SQUARE的最後手段

正如鈴木尚所言，Square落得如斯田地，最大的原因是低估了電影失敗的可能性及其可能導至的後果。
FF電影製作費餘億美元，即使對荷李活製片商而言亦算是一項大投資，
FF電影未能準確捕捉荷李活商業電影的必要元素，Square似乎未能及時察覺到，遊戲與電影之間原有各自的市場邏輯（註2）。

Square主動要求SCE出手救援，情況之惡劣程度是可想而知的。事實上，迫在Square眼前的，
又是另一龐大和高風險的開發計劃─PlayOnline，
在缺乏充裕資金的情況下，Square最終被迫採取最後手段，即以放棄部份自主權換取第三者的大額注資。

另一方面，Square對於SCE的PS/PS2兩代主機所能獲得的成功有著極大的功勞，在情在理，
SCE給予Square支助自然是義不容辭。

在此我們並不打算討論整件事對於業界整體是好是壞的問題。我們關心的是，當這一切已成定局，Square未來應該如何擺脫困境，重建一個健康的軟件商營運模式。

TEXT：寒武紀

必需放棄「超大作」主義

多平台發展已成大勢所趨，在製作費日益膨脹的背景下，
多平台發展確實能夠有助更有效運用軟件商的資源和製作成果。這對於Square而言尤為如此，
因為Square每每動員數百人花費數十億日圓開發一款FF系列作品，
讓如此超大型作品在單一部主機推出，站在玩家的立場當然並不一定是壞事，
但站在經營的立場，則完全不符合成本效益。舉一個簡單的例子，
Capcom製作的暢銷遊戲《鬼武者》雖然亦屬於「大作級」遊戲作品，
但其製作費亦不過是十億日圓左右，至今為止，這款遊戲的總銷售數字約為百多萬套。與之相比，FFX的製作費高達四十億日圓，是前者的四倍，實可歸入「超大作」之列，
但至今售出二百多萬套的FFX，銷量也只不過是《鬼武者》的兩倍。不單止於此，
Capcom由於採取多平台策略，在Xbox上推出的《幻魔鬼武者》又將能為Capcom帶來另一筆收益。
比較之下，Capcom的經營策略明顯健康和平衡得多。

分社化提高創造力

擺在Square眼前的當前急務，是在重新返回遊戲專業之同時，
如何建立一個更為穩健的開發架構，按剛才所言，作為第一步，Square實有需要放棄這種「單一超大作」的策略，而嘗試將資源略為分散，製作更多元化，數目更多的「大作級」作品。

今天，Square與FF之間幾乎已經被畫上等號，近年由Square所開發的遊戲明顯久缺了成功軟件商應有的創造力和活力。一面倒的依賴FF過去所打出的名堂，不單只無助擴闊發展空間，
而且同時亦非常危險。要改變現況，其中一個方法，是倣法世嘉的分社化策略，
將龐大的開發部門拆分為較細小、相對獨立自主的開發部門。分社化的最大優點是一些開發人材能夠得到更大的自主權，亦將能有更多的發揮，而不會在龐大的部門框架下遭埋沒。
細小部門比大架構在運作上亦更有效率。Square不能再以總動員投資在一款FF遊戲系列上。
當然，這一切仍然以Square擁有一定的開發人材作為前題，否則的話，分社化仍然是不切實際的提案。

背道而馳但無可奈何

作為玩家，我們希望看到的，是百花齊放、充滿活力的遊戲界。年初世嘉宣佈放棄硬件業務，雖然令不少人感到可惜，但今天我們看到世嘉的開發人員衝出世嘉，在各個主機平台上大展拳腳，
絕對是值得我們高興的事。今次Square與SCE之間結成聯盟，
的確令人有背道而馳之感（至少Square一直期望的多平台FF遊戲計劃將難於達成），但在金錢的大前題下似乎亦是無可奈何，但我們仍期望Square能夠重返昔日多元化的遊戲開發工作，
推出更多不同的類型同時高質素的遊戲作品。



註1：Square股價的上一個高鋒期出現於去年八月，當時Square的股份每股成交價超過六千日圓，
但到了今天，股價已下跌至二千日圓以下的水平。
註2：舉例而言，MGS是一套出色的遊戲作品，其在影像處理亦有高度的電影感，
但假如將MGS遊戲的內容搬上大銀幕，除非能夠找到適合的導演編劇，否則的話，那些出場時需要自我介紹一番的Boss可能並不是觀眾喜好歡欣賞的。

CONTENTS

GAMEPLAYERS VOL.023
2001年10月24日
每本港幣25元

MUST READ

VOL.023
volume.023. 24.10.2001

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES



最新預告短片映像



成為最強山路之王！



GPM本月強力推薦之作



DC最後的隱藏大作

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

GAME i PLAYERS

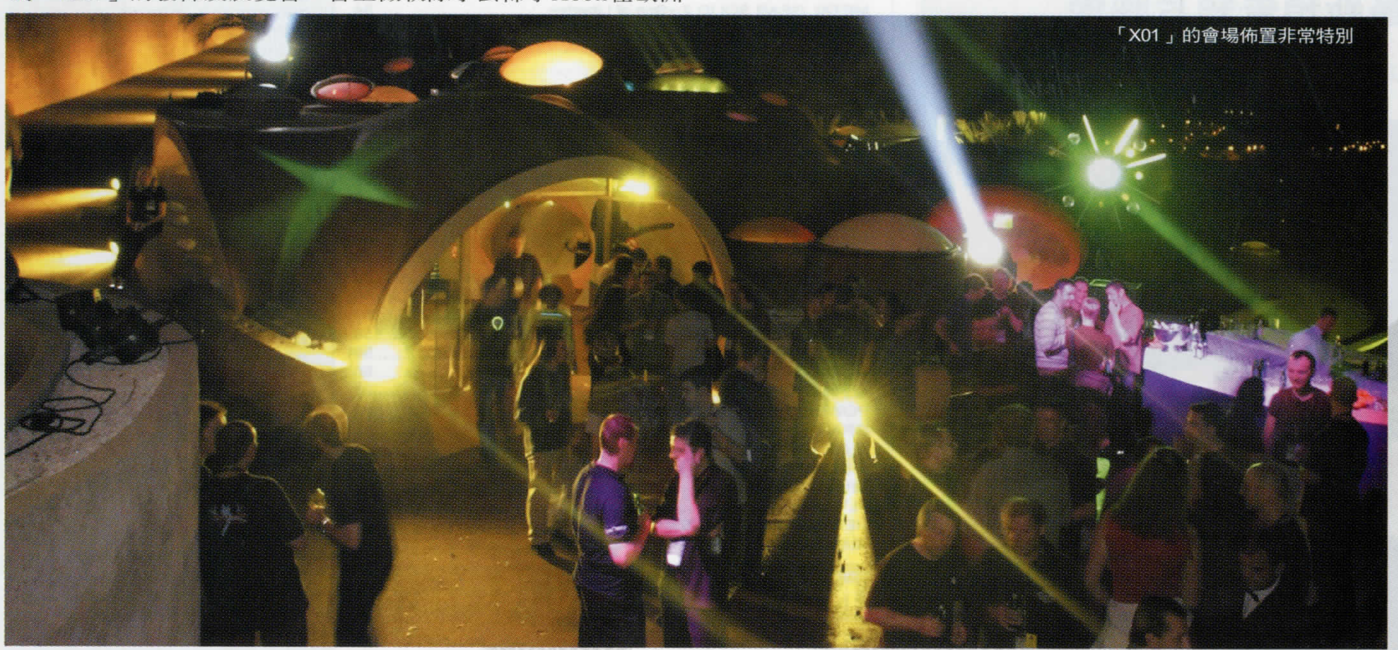
出版Cineaste internation ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓
電話：2835-8169 傳真：2285-9889

總編輯Chief editor／
時雨〉 ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉 ronald@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉 marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI〉 sakurakibc@gameplayers.com.hk
小悠〉 nanase_yu@gameplayers.com.hk
阜林三郎〉 enixc@mac.com
AINHO〉 ainho@gameplayers.com.hk
阿亮〉 tmleong@gameplayers.com.hk
小寶寶〉 nash_na@gameplayers.com.hk
KACHUN〉 kachun@gameplayers.com.hk
三☆
杉原
駐日記者／
齊九寧〉 saikunei@gameplayers.com.hk
美術設計Designer
Cally cally@gameplayers.com,hk
Andy
Fung
封面Cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市務經理Market executive
Atus Ng
電腦分色
EPS production ltd・red star graphic printing・tomato express ltd.

印刷 TIMES RINGIER(HK) LIMITED
地址 11-13 Dai Kwai Street, Tai Po Industrial Estate, Tai Po, N.T. HongKong
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

XBOX再有新遊戲公佈

最近微軟除了在日本舉行的「東京遊戲展2001秋」上全力催谷其Xbox主機之外，在另一邊的法國康城，微軟亦舉行了一個名為「X01」的發佈及展覽會，會上微軟除了公佈了Xbox在歐洲地區的發售日期為2002年3月14日之外，同場亦公佈了多款未公開過的Xbox遊戲作品。


「X01」的會場佈置非常特別

在發佈會上，微軟Xbox部門副總裁Seamus Blackley在講台上表示：「十八個月之前，Xbox仍然只是一個紙上的圖樣，但到了今天，已經有超過十萬部製成品在生產工場裡，我對此感到非常高興。」在裝飾得非常「另類」的會場上，微軟除了展出多款已經公開過的Xbox遊戲作品（例如《DOA3》、《JSRF》、《Gun Valkyrie》、《Sega GT 2002》等）之外，還公佈了多款新的Xbox遊戲作品，包括第三身策略射擊遊戲《Brute Force》、賽車遊戲《Moto GP》、從PC移植過來的第一身射擊遊戲《Return to Castle Wolfenstein》以及驚慄遊戲《BC》等。

雖然會場遠在法國康城，但世嘉子公司之一Smile Bit社長新井瞬亦有到場為Xbox打氣，新井強調Xbox的《Jet Set Radio Future》將「與DC版完全不同，遊戲版圖除了會增加六倍之外，每一個版圖的密度亦會大幅增加，例如你可以進入許多建築物之內等。」至於仍然非常神秘的Saturn遊戲《Panzer Dragoon》最新作品，新長則這樣表示：「這是我們公司內其中一款最為重視的開發中作品，因為我們認為《Panzer Dragoon》與Xbox的圖像處理機能最為一致，所以便決定在Xbox上推出最新一集....而遊戲系統方面將與上一集基本相同，但在畫面上則完全不同。」新井又透露了現時遊戲的開發狀況，表示遊戲已經進入可以在Xbox上運作的狀態。

以下是部份在今次發佈會上新公開的遊戲作品。

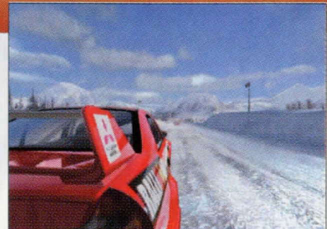
RALISPORT CHALLENGE (XBOX獨家遊戲)

開發商：Digital Illusions









MOTO GP (XBOX獨家遊戲)

開發商：THQ







WRECKLESS

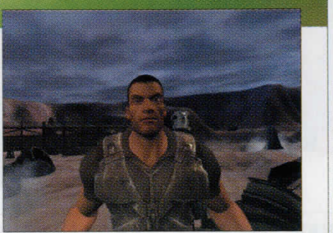







BRUTE FORCE

開發商：Digital Anvil

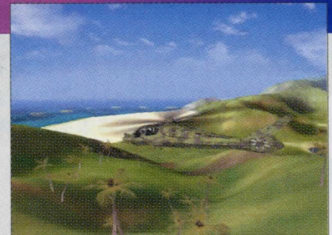
BC

(XBOX獨家遊戲)
開發商：Intrepid Games




COMANCHE 4 (PC移植版)


開發商：Novalogic



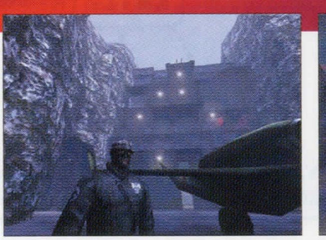
GHOST RECON (PC移植版)




開發商：UbiSoft ※ 圖為PC版畫面

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

(PC移植版)




開發商：Activision

FF電影失敗 遊戲開發資金不足

SCE 注資149億 SQUARE 助重組

SQUARE

Sony Computer Entertainment (SCE) 於10月9日宣佈，將會注資148億日圓協助重建因為電影業務失利的Square。計劃實行之後，SCE將會成為Square的第二大股東。

SQUARE主動提出注資要求



記者會上的兩位焦點人物，SCE社長久多良木健 (右) 以及Square社長鈴木尚 (中)。

雖然Square的Final Fantasy系列是近年最暢銷的電視遊戲作品之一，但由於遊戲的製作費同時亦大幅提高，加上Square投資一億美元製作的CG電影《Final Fantasy The Spirit Within》票房未如理想，面對業績急劇惡化及未來需要的巨額投資，Square於是主動向SCE方面提出注資的請求。

Square將會全額接受SCE方面總值139億日圓的注資，這將有助排除因為資金問題對Square的遊戲開發工作所構成的壓力。出資後的SCE將會擁有19% Square的股權，而Square的最大股東、前任社長宮本雅史則仍然擁有Square 40.9%的股權。

借助CG技術創造出獨特的遊戲世界一向是FF系列的最大特色，但由於CG技術成本高昂，有關的遊戲開發成本大幅上昇，本年7月發售的FF X雖然銷量已超過二百萬套，勢成本年最暢銷的遊戲作品，但其製作費高達40億日圓，並不能彌補在電影投資失敗後出現的財政惡化的問題。Square去年業積已出現了31億6000萬日圓的赤字，本年年初所公佈的財政預算中，Square原本估計本年度會有9億日圓的盈餘，但《Final Fantasy The Spirit Within》七月份在美國公映之後票房告失利之後，由於電影的製作費較原初計劃的超出兩部，達一億三千七百萬美元，其後企圖透過發行證券集資的計劃亦告失敗，較早前Square方面已宣佈本年度將可能出現139億日圓的特別虧損，同時宣佈撤出電影製作事業。

資金不足影響遊戲開發工作

今次SCE的注資自然有很大的救急意味，有消息更指情況假如未能得到改善的話，明年Square所擁有的開發費用將會耗盡。SCE社長久多良木健在有關注資計劃的發佈會上表示：「考慮到Square對Playstation所作出的貢獻，我們必需要協助Square重建。」而且，今後Square的PlayOnline計劃仍需要大筆的資金，故要求外緩成為了唯一的出路。不過，有分析指PlayOnline計劃成功與否就現時而言仍屬未知之數，假如計劃未能達至預期的效果，SCE以至其母公司Sony Corp.均有可能負上沉重的財政壓力。

FINAL FANTASY XI 前景未明

今次SCE注資Square之後仍然存有兩個疑問。其一，本年6月Square、Namco以及Enix發表的「三社聯合」合作計劃會否有變。其二，Square一早已表示過希望FF XI是一個誇平台的網絡RPG遊戲，但SCE注資之後有關的計劃是否會改變，以及未來在遊戲開發方面的計劃具體有什麼安排等。

Square本年六月公佈與Namco及Enix達成合作協議，三間公司的創始人會分別互相持有其餘兩間公司的股權，而日後的業務合作範圍包括遊戲開發以至網絡事業等不同方面，並建立一個「總體的合作關係」，但SCE成為Square第二大股東之後，有業界人士相信在SCE的影響力之下，三公司將未必能夠發揮預計的合作效果。

軟件及主機生廠商合作關係圖

PLAYSTATION / PLAYSTATON 2
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
SQUARE
股權相互保有
寬頻網絡遊戲合作
DREAMCAST (2001年3月停產)
ENIX
NAMCO
SEGA
街機業務合作

遊戲開發所需的費用逐年激增，兩年前開發一款遊戲的費用約為數億日圓，但到了今天，開發一款次世代遊戲主機作品所需的開發費用往往數以十億日圓計。Namco、Enix等主要軟件開發商一向有嚴格的開發費管理基制，但在Square的舊營運模式下，遊戲開發部門擁有最大的權力，所以一直沒有限制遊戲的開發費用，並致使業務成本不斷大幅上昇。對於Square是否應該加入電影製作工作，Square社長鈴木尚則表示：「方向雖然正確，但所需的先行投資過大。」

以下是發佈會完畢之後，SCE社長久多良木健以及Square社長鈴木尚等關鍵人物接受傳媒提問時的對答內容，大家可以從中略為了解Square今後的發展基調。

「我們要重拾過去的光輝！」

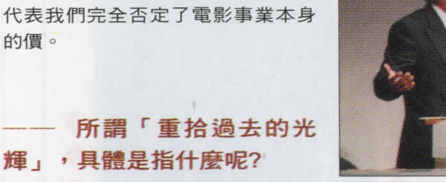
—— 今次的注資計劃，目的是否要填補因為Final Fantasy電影失敗所來的巨額赤字?

鈴木尚：不是的。電影票房較我們預計為差是事實，但並不是今次注資計劃的唯一原因。當然，我們亦要承認我們當初的想法是過份理想的，例如由於未能規限電影的製作費用，製作費較最初估計高出兩倍等，因為這個原因，本年春天有關的人物已經辭去職務 (前Square社長武市智行)。我自己雖然對擴大電影業務規模一直採取反對的態度，但這亦並不代表我無需負上任何責任，但現在不是談我是否應該辭職的問題的時候，我只知道我們的目標是重新拾回昔日Square的光輝。



PS2的PlayOnline計劃是Square未來一個最重要的挑戰

和田洋一：補充一句，有關FF的成敗我想應該是下一個年度才應討論的問題，因為未來推出的VCD、DVD、電影角色人物產品等商品都會為我們帶來一定的收入。另外，有關未來的電影業務方面，雖然我們不會再參與電影製作的工作，但我們仍然會得到許多副產品，其實，在製作FF電影的過程中我們所掌握的技術，亦對我們在FFX的制作中有很大幫助，除此以外的許多各種經營上的技術對我們而言都是一些確實的成果。雖然我們暫時不會參與電影的製作工作，但這並不代表我們完全否定了電影事業本身的價。



鈴木尚本年較早時候在一個股東大會上講述Square的未來發展大計

—— 所謂「重拾過去的光輝」，具體是指什麼呢?

鈴木尚：Square內有多位遊戲開發工作的核心人物，我們會更加重視他們對於今後打算製作哪一些作品的想法。現時我們幾乎只集中在FF系列的開發工作上，並令到FF這個遊戲系列變得疲憊，在今後的一兩年間，我們會推出更多FF以外的暢銷作品，今後我們仍然會以遊戲製作作為中心，可以說是反回本行。

—— 本年六月你們與Namco以及Enix的合作計劃會不會受到影響? PlayOnine PlayOnine計劃又有沒改變。

鈴木尚：有關三社聯合的計劃並沒有任何影響。至於PlayOnline方面，我們現時亦正就各方面作出安排，現在我們決定了的，便是以FF XI作為中心點，並盡量爭取獲得最多的玩家加入成為PlayOnine的會員。

—— 注資Square對SCE方面有什麼益處?

久多良木健：遊戲製作是一個創作性的工業，並不是說哪一間公司取得多少股權便會有什麼樣的結果。自從我們加入遊戲主機業務之後，整個業界的視野比起以往任天堂、世嘉二強時代更為廣闊，我們並沒有游說Square方面只為PS或PS2開發遊戲，我們只要求她們能夠製作一些任何人亦可享受其中的出色作品。將來假如出現一部比PS2更有創意的的遊戲主機，SCE甚至可能會與他們合作 (笑) 。而且，當網絡系統整備完善之後，所謂的「硬件」本身可能亦失去了其根據。

鈴木尚：對於我們而言，SCE入股並沒有任何負面的影響，SCE一向採取非常開發的政策。

—— Square有沒有打算為GC以及Xbox開發遊戲?

鈴木尚：不能說完全沒有可能，但到底我們看不到PS/PS2市場在可見的將來會突然縮小的情況，假如真的出現這種情況，我們會為最暢銷的遊戲主機開發遊戲，這是我們經營的基本方針。現時而言最暢銷主機仍然是PS和PS2，所以暫時並沒有為GC以及Xbox開發遊戲的計劃。

—— GBA遊戲的開發計劃有沒有進展?

鈴木尚：我們仍然會繼續為GBA開發遊戲的討論，我們認為手提遊戲主機對遊戲而言有一個很大的發展空間，當然，假如今後SCE加入手提遊戲機市場的話另當別論，否則的話，我們仍然希望為GBA以及WS開發遊戲，這是我們的既定方針，餘下的則是主機廠商的態度了。

「我們並沒有游說 Square 方面單為PS或PS2開發遊戲，我們只要求她們能夠製作一些任何人亦可享受其中的出色作品。」

兼容DVD媒體GAMECUBE主機發售日決定

首次透露可外接硬碟裝置







松下 (Panasonic) 正式宣佈，其與任天堂共同開發、兼容DVD媒體的GC主機「DVD/Game Player」(別稱「Q」) 將於12月14日正式發售，雖然Q的零售價將採用開放價格制，但松下將於10月19日開設一個新網上商店DVDGAME.JP (http://www.dvdgame.jp)，並於10月21率先接受用家預訂，主機附遙控售價為39,800日圓。

可接駁硬碟裝置?

雖然任天堂從未有提及過會為GC推出硬碟裝置，但松下為Q的性能作介紹的時候，Q底部的Hi-Speed Port則寫著「預定將來會與硬碟裝置接駁」，看來雖然任天堂仍然對網絡等遊戲主機的擴充功能存有懷疑態度，但GC主機已經在各方面的可能性都作出了充足的準備。

基本資料

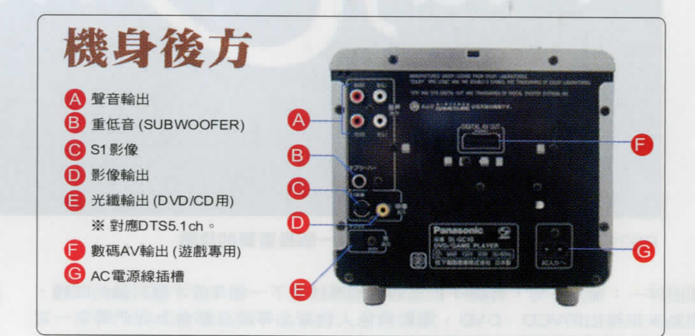
主機名稱	DVD/GAME PLAYER
產品編號	SL-GC10
別稱	Q
售價	開發價格 (網上訂購為39,800日圓)
發售日	2001年12月14日
顏色	銀
每月產量	15,000部



A 電源開關
B 語音增強器 (DIALOGUE ENHANCER)
※播放電影等影像時啟動這個功能，這個功能夠提高收錄了對白語音的軌道的聲調和音質，令對白更加清淅突出。
C 電影效果 (CINEMA)
※對電影DVD的影像畫質進行調整的功能。
D 遊戲RESET
E DVD碟盤
※支援DVD-R、VCD、CD-R、CD-RW、CD以及Gamecube專用軟件。
F 碟盤開關
G 環徊立體星
※利用「Advanced Surround」功能，即使是使用小型音響組合或只有兩個揚聲器的立體聲電視，都能夠享受到與電影院效果同等程度DTS5.1ch的音響效果。
H 重低音
I 遊戲
J 控制器插槽 (1至4)
K 記憶卡插槽 (A/B)

Q除了支援多種不同類型的媒體之外 (參考以下的圖文介紹)，並在影與音兩方面的機能作出強化，例如利用Q的「Advanced Surround」功能，用家只需要使用普通的迷你Hi-Fi或立體聲電視，已可以享受環徊立體聲的效果；而「Cinema」功能則會對電影DVD影像作出特別為電影已設計的影像調整；「Dialogue Enhanzer」能夠使電影中的對白更為清淅明亮等。

機身後方



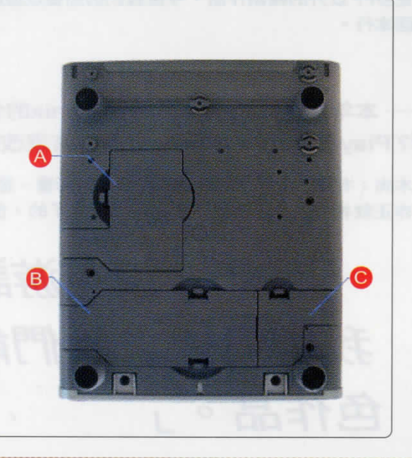
A 聲音輸出
B 重低音 (SUBWOOFER)
C S1影像
D 影像輸出
E 光纖輸出 (DVD/CD用)
※對應DTS5.1ch。
F 數碼AV輸出 (遊戲專用)
G AC電源線插槽

機身上方



A 液晶顯示屏
※顯示現時主機的使用狀態。Q又提供了計時功能，只要設定以30份鐘為單位的限定時間，當到時主機的聲音系統便會響起提醒忘了時間的你。
B 停止
C 上一軌道
D 下一軌道
E 暫停
F DVD/CD播放
G 前方搜畫
H 後方插畫

主機底部



A HI-SPEED PORT
※與其他周邊設備接駁，包括專用硬碟裝置。
B SERIAL PORT 1
※可按置撥號MODEM或寬頻接駁器。
C SERIAL PORT 2
※可與其他GC或Q主機進行連線。

業界預測 聖誕檔期兩新主機仍難敵PLAYSTATION 2

大幅割價世界各地再掀購機潮

根據市場調查公司PlayDate最新公佈一份有關未來兩個月的聖誕黃金檔期所造的銷售預測，雖然兩部新次世代主機Xbox及GC均會正式參戰，但相信仍難敵剛在歐澳地區大幅減價三成的Playstation 2，PS2仍然會是大部份買家的首選。

METAL GEAR SOLID 2 + PS2成最暢銷遊戲及主機

該份報告指出，雖然PS2早於去年11月已在美歐等地推出，但其間卻一直出現嚴重缺貨的情況，只是踏入本年之後貨源才逐漸穩定下來。即將來臨的聖誕黃金檔期間便成為了許多消費者的買機時機，加上由Konami開發的《Metal Gear Solid ~Son of Liberty~》亦會同期推出，並成為了許多消費者購買PS2的原動力。雖然Gamecube及Xbox將分別於11月15日及11月18日推出，亦難敵由強力軟件支緩的PS2。



Metal Gear Solid ~Son of Liberty~是繼FF XI之後另一極受注目的作品。

XBOX三十款遊戲無一入十大

報告又估計在這段期間，《Metal Gear Solid ~Son of Liberty~》將成為最暢銷的遊戲作品。雖然在這段時間推出的Xbox遊戲作品數目超過三十款之多，報告卻認為沒有任何其中一款能夠晉身十大暢銷遊戲之內。報告所預測的十款最暢銷遊戲之中，其中四款為GBA遊戲、四款為PS2遊戲、兩款為GC遊戲(參見下表)。

遊戲名稱	機種	開發商
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	PlayStation 2	Konami
Gran Turismo 3: A-Spec	PlayStation 2	SCEA
Jimmy Neutron: Boy Genius	Game Boy Advance	THQ
Luigi's Mansion	GameCube	Nintendo
Madden NFL 2002	PlayStation 2	Electronic Arts
Mario Kart Super Circuit	Game Boy Advance	Nintendo
Rocket Power	Game Boy Advance	THQ
Super Mario Advance	Game Boy Advance	Nintendo
Super Smash Bros. Melee	GameCube	Nintendo
WWF SmackDown! Just Bring It	PlayStation 2	THQ

PLAYDATE預測美聖誕檔期十大暢銷遊戲名單

不過，不管誰勝誰負，兩部新主機推出、PS2的貨源亦較去找推出初期充足，業界都相信，這個聖誕節將會非常熱鬥，對於零售商而言亦是一個不可多得的時間。

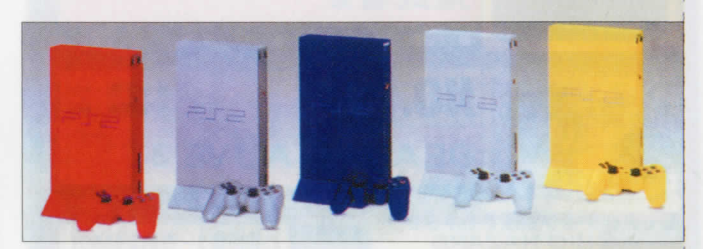
英澳PS2大幅減價三成

另一方面，雖然SCE方面並無意趁假期來臨之際在日美兩大遊戲市場實行PS2減價速銷，但在歐洲以及澳洲地區，PS2的售價已同於9月28日起大幅減價超過三成，加上在日本國外同樣享負盛名的人氣賽車遊戲系列《Gran Turismo 3》亦已於歐洲地區推出，並掀起了一陣購機熱潮。

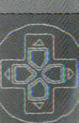
在英國，PS2的售價已由原來的299英磅 (約$3300港元) 減至199英磅 (約$2200港元)，雖然減價的生效日期是在9月28日，但9月份售出的PS2主機數目已大幅超過8月份的兩倍，達13萬大部。而在澳洲方面，PS2的售價亦於同日減至499.95澳元 (約$2000港元)，並同樣引來買家的購機潮。

全球PS2總數達1800萬

現時PS2在全球的主機出貨總數達1791萬部 (日本654萬部、美國723萬部、歐洲414萬部)，SCE預計在截至2002年3月為止的財政年度，全球的PS2出貨總數將突破2000萬部。



SCE特別為慶祝PS2即將突破2000萬出貨量，推出了五色PS2主機。



HK RANKING 香港銷售榜

DREAM RANKING >>



NO. 1 本地售價：$580

TIME CRISIS 2+GUNCON2(同梱版)

●PS2 ●NAMCO ●STG ●9800 日圓● 2001 年10 月4 日



NO. 2 本地售價：$260

逆轉裁判

●GBA ●CAPCOM ●AVG ●4800 日圓● 2001 年10 月12 日



NO. 3 本地售價：$430

SILENT SCOOP 2 INNOCENT SWEEPER

●PS2 ●KONAMI ●STG ●6980 日圓● 2001 年10 月18 日

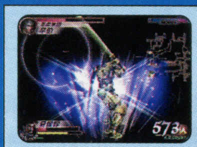
NO. 4 山卡 3

●PS2 ● ATLUS ●RAC ●6800 日圓● 2001 年10 月11 日 本地售價：$420

NO.5	SILENT HILL 2 ●PS2 ●KONAMI ●AVG ●6980 日圓 ●2001 年9 月27 日本地售價：$398
NO.6	KING'S FILED IV ●PS2 ●FROM SOFTWARE ●RPG ●6800 日圓● 2001 年10 月4 日 本地售價：$420
NO.7	FORMULA ONE 2001 ●PS2 ●SCEI ●RAC ●5800 日圓● 2001 年10 月11 日 本地售價：$400
NO.8	真・三國無雙 2 ●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓● 2001 年9 月20 日 本地售價：$420
NO.9	LUIGI MANSION ●GC ●任天堂● ACT ●6800 日圓● 2001 年9 月14 日 本地售價：$350
NO.10	ELDORADO GATE 第7 巻 ●DC ●CAPCOM ●RPG ●2800 日圓 ●2001 年10 月4 日 本地售價：$180

JP RANKING 日本銷售榜

DREAM RANKING >>



NO. 1 本週銷量：78098 累積銷量：440745

真・三國無雙 2

●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓● 2001 年9 月20 日



NO. 2 本週銷量：49490 累積銷量：49490

TIME CRISIS 2+GUNCON2(同梱版)

●PS2 ●NAMCO ●STG ●9800 日圓● 2001 年10 月4 日



NO. 3 本週銷量：23446 累積銷量：23446

KING'S FILED IV

●PS2 ●FROM SOFTWARE ●RPG ●6800 日圓● 2001 年10 月4 日

NO. 4 SILENT HILL 2

●PS2 ●KONAMI ●AVG ●6980 日圓● 2001 年9 月27 日 本週銷量：22291 累積銷量：91576

NO.5	ACE COMBAT 04 shattered skies ●PS2 ●NAMCO ●●6800 日圓● 2001 年9 月13 日 本週銷量：15874 累積銷量：310824
NO.6	超級機械人大戰 A ●GBA ●BANPRESTO ●SLG ●5800 日圓● 2001 年9 月21 日 本週銷量：14557 累積銷量：213934
NO.7	DIGIMON TAMERS BATTLE SPIRIT ●WS ●BANDAI ●ACT ●4200 日圓● 2001 年10 月6 日 本週銷量：14025 累積銷量：14025
NO.8	LUIGI MANSION ●GC ●任天堂● ACT ●6800 日圓● 2001 年9 月14 日 本週銷量：13154 累積銷量：171058
NO.9	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 ●PS2 ●CAPCOM ●FIG ●6800 日圓● 2001 年9 月13 日 本週銷量：12033 累積銷量：239110
NO.10	WARIO LAND ADVANCE ~YOKI 之財寶 ●GBA ●任天堂● ACT ●4800 日圓● 2001 年8 月21 日 本週銷量：12011 累積銷量：218358



香港讀者期待榜 HK READER RANKING

DREAM RANKING >>



NO. 1 雙週票數：58 累積票數：299

METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY

●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓● 2001 年11 月29 日



NO. 2 雙週票數：46 累積票數：129

鬼武者 2

●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●價格未定● 2002 年3 月7 日



NO. 3 雙週票數：13 累積票數：60

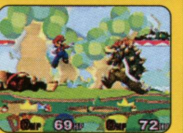
DEAD OF ALIVE 3

●X-BOX ●TECMO ●FIG ●價格未定● 2002 年2 月22 日

NO.4	BIO HAZARD ●GC ●CAPCOM ●AVG ●價格未定● 2002 年3 月22 日 雙週票數：12 累積票數：18
NO.5	心跳回憶 3 ~ 在約定的地方 ●PS2 ●KONAMI ●AVG ●6980 日圓● 2001 年12 月20 日 雙週票數：5 累積票數：5

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

DREAM RANKING >>



NO. 1 2059 票

大亂鬥 SMASH BROTHER DX

●GC ●任天堂● ACT ●6800 日圓● 2001 年11 月21 日



NO. 2 2030 票

DRAGON QUEST IV

●PS ●ENIX ●RPG ●6800 日圓● 2001 年11 月22 日

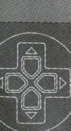


NO. 3 1680 票

METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY

●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓● 2001 年11 月29 日

NO.4	STAR OCEAN 3 ●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定●發售日未定 1504 票
NO.5	FINAL FANTASY XI ●PS2 ●SQUARE ●RPG ●價格未定 ●2002 年3 月 1489 票





香港讀者人氣榜

POPULAR HK RANKING
DREAM RANKING >>

排名	遊戲	資料
NO.1	SILENT HILL 2	●PS2 ●KONAMI ●AVG ●6980 日圓●2001 年9月27日
NO.2	真・三國無雙 2	●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓●2001 年9月20日
NO.3	實況 WINNING ELEVEN 5	●PS2 ●KONAMI ●SPT ●OPEN 價格●2001 年3月15日
NO.4	FINAL FANTASY X	●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日
NO.5	Devil May Cry	●PS2 ●CAPCOM ●AVG ●6800 日圓 ●2001 年8月23日
NO.6	櫻大戰 3 ~ 巴黎正在燃燒嗎	●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版 9800 日圓)●2001 年3月22日
NO.7	ACE COMBAT 04 shattered skies	●PS2●NAMCO●●6800 日圓●2001 年9月13日
NO.8	莎木 II	●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓● 2001 年9月6日
NO.9	GRAN TURISMO 3 A-spec	●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓● 2001 年4月28日
NO.10	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	●DC ●SEGA ●RPG ●4800 日圓● 2001 年5月31日



日本讀者人氣榜

POPULAR RANKING
DREAM RANKING >>

排名	遊戲	資料
NO.1	FINAL FANTASY X	●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日
NO.2	櫻大戰 3~ 巴黎正在燃燒嗎	●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版 9800 日圓)●2001 年3月22日
NO.3	DRAGON QUEST VII	●PS ●ENIX ●RPG ●7800 日圓●2000 年8月26日
NO.4	LUIGI MANSION	●GC ●任天堂● ACT ●6800 日圓●2001 年9月14日
NO.5	撒爾達之傳說　時之笛	●N64 ●任天堂● ARPG ●6800 日圓
NO.6	街	●SS ●CHUN SOFT ●AVG
NO.7	TACTICS OGRE	●SFC ●任天堂●SLG ●1995 年10月6日
NO.8	莎木 II	●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓● 2001 年9月6日
NO.9	FINAL FANTASY VII	●PS ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓 ●1999 年2月11日
NO.10	動物之森	●N64 ●任天堂● SLG ●5800 日圓● 2001 年4月14日



今次裁決已有結果！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東 248 號　萬誠保險中心 40 樓」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款最新原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

香港讀者投票表格

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿　電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

日本資料來源：FAMI 通 11/2 號

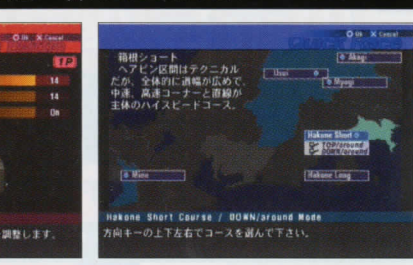
今期得獎者是姚文傑，可獲得 GBA「逆轉裁判」乙隻。

GAME CUBE 發售至今只有一個月多，但感覺她好像是一部被「過氣」的潮流產品。現時 GC 發售軟件的數量依然處於推出當時－3 款之多，這個情況可謂極為不濟。根據第 672 期 FAMI 通的 10/1-10/7 的遊戲軟件販賣情況，PS2 佔市場七成之多，反觀 GC 比起 GBA 更為疲弱，只佔 4.6%。驟眼一看最新一週的遊戲銷售走勢，PS2 依然成主導，特別是真三國無雙 2，第二週依然穩守榜首，但看看其餘剛剛榜上有名的遊戲，銷量並非想像中理想，絕大部份都不過 10 萬，實在不如往年 PS 與 DC 之爭的盛世。遊戲市場的萎縮，也只可怪現今的遊戲缺乏創意性，移植又移植、一集又一集、舊調重彈罷了。(AINHO)

山卡3

AINHO

PS2/RAC/ATLUS/6800日圓 (c) ATLUS/CAVE 2001







DP系統確一讚

以走山路作為招牌的「山卡」系列第3作，遊戲中登場的六條賽道全是日本各地的有名山路，對於一班想親身落地駕駛，但又因某種問題而難以實現的你，這款遊戲可謂十分適合。今作在機能得以提升底下，無論背景畫面、車子的速度感，以至各引擎聲，都比過往系列更為仔細像真，絕無一點不流暢、偷格的情況出現。至於她有一樣東西有別於其他同類遊戲，就是引入了一個名為DRIFT POINT系統，遊戲會以玩者作賽時所做出的飄移技術而給予分數，做出時間越長、連續次數越多，得分便會越多，但萬一失敗時就會全數落空，使玩者作賽時更增添一種挑戰性，並非單單取得第一名便了結。

難度低成致命傷

車種方面，登場的數量超越30種以上，在這類型的賽車來說，已是足夠；每種跑車在不同賽道上作賽也會發揮出不同實力，故此玩者並不能以固定一款車種去征霸各條賽道，而且會隨著遊戲的完成度，更會有新車逐一出現。至於來到賽道方面，6條加1條隱藏賽道可算是不多不少，因為每條賽道都設有逆走，而且賽道中的彎位非常多和窄，並非一下子就可以完全將之征服，雖花很多時間去鑽研。但是，始終世事無一完美，今集無疑比起過往系列的難度為低，只要後期選用一些性能優越的車種，無論在比賽時駕駛失誤多少次（如左撞右撞），也可將對手遠遠拋離，完全失去賽車遊戲基本應有的挑戰性……



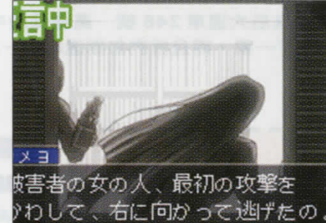
逆轉裁判



皐林

GBA/AVG/CAPCOM/4800日圓









的確，以律師或者法庭一類較不為人熟悉的事物，作為題材的遊戲實在是少之又少。然而這不是代表這題材不好做，或者沒有市場，而是遊戲開發者能否找到一個大家識認的方式，去把這些題材轉變成遊戲。這個《逆轉裁判》便是一個很好的例子，說到辦刑事案的律師是怎樣工作，法庭審案是什麼一回事，一般人未必容易理解。但是把一切視作偵探查案這種方式處理的話，那便好辦及容易明白得多了。

企畫的便想到把遊戲類型中的「偵探遊戲」，套入了律師、法庭這些要素，成了本遊戲。說穿了便是一個律師如大偵探般，去找出各種的蛛絲馬跡，在法庭上指證真正的犯人，令自己的客人無罪獲釋。架構上與偵探式AVG是一樣的，不過遊戲設計者巧妙地，在法庭部分下功夫，讓證人作供，從中找出破綻令真凶現身，這一點便有別於偵探AVG了，令玩者視它如偵探AVG玩時，也充滿了新鮮感。加上在設定中花了大量心思，如主角「成步堂」讀音剛好與日文「原來如此」同音，與那些令人捧腹的對白，讓遊戲充滿娛樂性。

可惜的是「偵探部分」為避免難度過高而增加了強制性，部分故事更強迫EVENT出現才可渡過，這種近年偵探AVG「打不死」的特點仍在，減少了「辦案」的滿足感，幸好「法庭部分」會有機會GAME OVER平衡了一點。在這個差不多一切以華麗畫面為先，娛樂性變得次要的時候，雖是「新瓶舊酒」，但那種勇於嘗試的精神，還有畫面及娛樂性都是同樣比重，不論成績（銷量）如何，這已是值得一讚的地方。

9



SILENT SCOPE



PS2／STG／KONAMI／6800日圓

SAKURA KI

著名街機射擊體感遊戲第二集，家用版在PS2上登場。撇開沒有專用控制器這問題不說，單以家用機版的操控來說亦算流暢，畫面當然不會比街機版差。由於這一集是由1P和2P兩位主角同時進行，因此不同角度地進行亦可增加一點耐玩度。可是如果單打時電腦控制的角色便會變成「行屍走肉」，不會幫手之餘還可能阻礙著玩者。可是如果能夠和朋友一起LINK機雙打，那麼遊戲性便會即時增加不少，當然要找兩部PS2和兩套遊戲軟件的難度較高。

7

杉原

街機射擊作品移植PS2。玩者需要扮演一位狙擊手，向敵人作出狙擊。遊戲的故事背景甚為完整，完全交代了事件前後，玩者不會有「打來幹甚麼」的感覺。對每位角色的描寫也頗為深入，對一隻射擊遊戲來說亦屬難得。新加入的模式都十分好玩，尤其是SHOOTING RANGE，在射擊前需要看清楚目標有否手持武器，十分考驗玩者的視力。令筆者較為不滿的是操作問題，到底會不會推出專用光線槍…

7

時雨

《SILENT SCOOP》在街機是一套非常出色的體感射擊作品，但在移植至家用機之後，由於沒有對應光線槍的關係，臨場感始終差了一截，幸好遊戲的操作性仍算可以接受。KONAMI在移植這遊戲時花了不少心機，除了畫面是完全移植之外，多姿多采的原創要素，可以二人ilink對戰，又對應了USB滑鼠，算是交足了功課。遊戲的難易度非常高，但筆者覺得沒有所謂，因為這其實是間接增加了遊戲的真實性和挑戰性。

7



BRAVO MUSIC



PS2／音樂ACT／SCEJ／4980日圓

SAKURA KI

一個以古典音樂為題材的音樂遊戲，利用按掣的時間和力度，來指揮管弦樂演奏的好壞。先說用力度來操作這一點，因為分強中輕的關係，中力十分難掌握，亦是遊戲中最難的地方。遊戲中的畫面非常可愛和有趣，當玩者控制得好時四周的環境便會轉好，相反控制得不好四周的情況會很差，就算在旁邊觀看的人也會捧腹大笑。另外遊戲中會有很多隱藏的遊戲模式，玩者要演奏得好才能獲得，為遊戲性和耐玩度也加了不少分。聽回很多古典音樂這點也十分有趣呢。



小寶寶

很久沒有玩過新玩法的音樂遊戲了。對於音樂遊戲曾是狂熱份子的我來說，這遊戲明顯地和其他摸擬式的音樂遊戲是截然不同的，但仍走不出打拍子的窠臼。利用Analog力度來遊戲，除了賽車遊戲以外，這遊戲好像是第一隻。玩上去有點怪怪的，但幸好，很快便適應了。在遊戲背景的多邊形動畫很可愛。當然，顧著打拍子的玩者是絕對無暇去看，但在旁觀看的觀眾可會目不暇給呢。



MARKS

這個以古典音樂為題材的音樂遊戲，可以給予音樂遊戲迷一個另一類的享受。雖然操作方法主要是以一個按鈕來完成帶來一個方便，但當中的輕、中、強操作卻非常難掌握，令看來易玩的遊戲變得不輕易，因為力度的大小是十分艱難作出分野，而且非常主觀性。此外，遊戲進行途中所顯示的演奏畫面非常有趣，而且指揮得好與壞可以直接從畫面中看到，而且每一首都會有一件不同的事件發生，起碼不會像《MANIA》系列般沒有生氣。



FORMULA ONE 2001



PS2/RAC/SCEI/5800日圓

AINHO

由於獲得官方認可，所以遊戲製作得極為像真，也是這個原因，跑車的SET-UP非常複雜，對於F1車迷可謂非常親切，但對於只追求玩樂的玩家而言，確實有點望而卻步。比賽的時候，雖然有一種臨場感氣氛，但速度感有點不足，可以看到車子與地面分開了，給人感覺只是畫面移動，加上多邊形不夠扎實圓滑，難度並非想像中高。



小悠

這個遊戲的最大特色可以說是實名的車隊和實名的F1賽車手了，而且大部份國際格蘭披治的F1賽道也可以在遊戲中玩到。對於F1賽車有認識的朋友來說，這作品的確是一個不錯的遊戲來，因為不論在賽車的操作上和細緻的機械部份也十分專業，遊戲模式之中也有國際賽和單位比賽之分，而且勝出的話是可以增加精彩VIEDO的數量。可是對F1賽車不太認識的朋友來說，遊戲的操作性不單是難掌握，而且在速度感方面也及不上一般的賽車遊戲，耐玩性不太呢……

6

MARKS

雖然得到世界格蘭披治的認可，而由歐洲SCE製作，但並不表示遊戲會很好玩。不過可以肯定的是經由PlayStation 2強化，而跑車本身變得更加仔細，相信對於F1賽車迷來說是一件好事，相反普通玩者卻會覺得因題材本身沒有吸引力，再加上調教SETTING方面非常複雜，因此令遊戲的吸引力大大降低。此外，最重要的是比賽進行的途中很容易覺得輪胎沒有貼著地上行駛一樣，轉彎時更會覺得不是車本身過彎，而是賽道自己移動。

6

大家一起來玩PUYO PUYO



GBA／PUZ／SEGA／4800日圓

SAKURA KI

談到《PUYO PUYO》這個PUZZLE遊戲，算是筆者最喜歡的一款PUZZLE遊戲，玩法看似簡單容易，可是深奧之處並非容易參透。說回這次在GBA上推出，遊戲畫面可以說比較超任版漂亮，不需要LOAD碟的流暢度再加一分，而且還可以帶著它四處消閒，再加上能對應通訊CABLE作四人對戰令人興奮。可是遊戲的難易度比以前的低很多，如果閣下是這方面老手的話，相信單打時會比較失望。不過說到用作消閒之用，實在亦有購買此遊戲的價值。

6

杉原

PUYOPUYO又有最新作，阿露露在GBA上的新冒險。這系列是筆者最愛的方塊遊戲，角色們都非常可愛，故事亦十分過癮。玩法方面亦十分有趣，玩者經常要為組合連鎖而煩惱，有時候更可能因一個攻擊而令整個連鎖失效，令人百玩不厭。本作亦忠實移植了這些元素，換句話說即是沒有任何改變。雖然好玩，但多年來都沒有改變實在有點過份，不用在戶外玩的話不如找回超任出來玩好了。

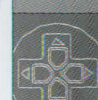
5

小悠

新的一輯PUYO PUYO基本上和之前的沒有什麼分別，這是令筆者有多少失望的地方來。遊戲性方面其實是不錯的，始終這也是方塊遊戲中著名的作品來，GAB版的玩法也沒有什麼改變，這對一向有玩PUYO PUYO的FANS來說是具有親切感吧。但是完完全全地沒什麼新要素加入的話，總給人有太普通的感覺……遊戲的難度相比起其他同系列的作品，已經是容易了一些。吸引到原有FANS捧場，可是要吸引新機迷的話便有點兒不足了。

5







獨家猛料 極秘情報!!

東京遊戲展2001秋 直擊報導

在剛過去的10月12日至14日一連三日，於全日本最大的展覽場館「千葉縣・幕張Messe」舉行了「東京遊戲展2001秋」。作為全世界遊戲界的注目盛事，本誌駐日本記者內海幸將會親自為帶大家搜羅在今次遊戲展上一般人難以發現的極秘情報。除了展覽館的現場情況之外，更會為大家精選在遊戲展中出展最引人注目的遊戲作品。

三大主機戰爭會場內爆發！

至今為止東京遊戲展已經一共舉行十一次，而包括兩部新主機GC及Xbox在內，今次出展以三大次世代主機作平台的遊戲作品總數超過400多款，相信是史上最大規模的遊戲展覽。近年，由於遊戲業界受不景氣的困擾，參展商的數目不斷減少，但正因為如此，能夠歸入出色作品的參展遊戲相對而言比例亦較高，這無論是對遊戲零售商還是一般的玩家而言，都是值得高興的事。在今次的報導中，我們將會集中觀察各間參展廠商的最新動向，更會無保留地數盡他們的是與非!



在兩部新主機窮追之下PS陣營能否繼續獨霸市



以獨霸市場為目標的Xbox以及不斷為業界帶來新概念的任天堂，兩部新主機所採取的開發思想各異，它們未來能夠為我們提供什麼樣的遊戲樂趣?

首度向大眾玩家公開! 微軟XBOX





MS的展覽攤位的燈光整體而言頗為暗淡。

在今次展覽中，微軟的展覽攤位面積是東京遊戲展史上最大的，而其主機Xbox則是首次向日本的一般大眾公開。Xbox主機的體積以及其Hi-Tech的外觀設計，都吸引了許多入場人士的目光，不過，就筆者所見，真正對Xbox的遊戲感興趣並希望率先體驗Xbox遊戲的玩家仍屬小數。由此可知，Xbox根本仍未能夠獲得日本玩家的注意。雖然就主機的機能而言，Xbox相信能夠輕易淩駕GC以及PS2，但出展的遊戲作品似乎仍未能夠對Xbox的真實本領發揮，所以未能夠給玩家帶來任何的驚喜。

在出展的Xbox遊戲之中，最受注意的是一款以老鼠作為主角的新感覺動作遊戲作品《Nezumi Kusu》，玩者在遊戲中將會率領一班老鼠並與敵方老鼠進行戰鬥。而其他出展的Xbox遊戲包括由元氣所開發、以日本歌舞伎為提材的格鬥遊戲《新・歌舞伎》、以在遊戲中實現荷李活動作電影視覺效果作為賣點的賽車動作遊戲《Maximum Chase》等均是「比較上」較受玩家歡迎的作品。



注目作品精選

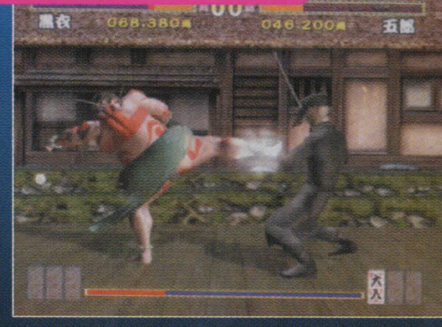
NEZUMIX





在遊戲中，一群老鼠將會浩浩蕩蕩執行各種任務，這些老鼠的動作都非常有趣，而從遊戲的性質來看，與PS2的《蚊》似乎有頗大的相似性。就現場所見，遊戲的開發度仍然很低，所以暫時未能給予任何評價。

斬・歌舞伎



難度這就是開發商元氣希望打入世界性的電視遊戲市場的秘密武器？不過，可以肯定的是，它並不是《富士山BUSTER》的續編。

MAXIMUM CHASE

以「逃走」作為主題的賽車動作遊戲，有某些版圖之中更會出現槍戰場面。單看靜止畫面雖然覺得美麗非常，但實際遊戲畫面的流暢度卻只屬一般。相信同樣是因為開發度低的問題，不過，由於這款遊戲是由以賽車遊戲而著名的元氣負責開發，所以期待度仍然很大。



格鬥超人

因為是由參與過《Virtua Fighter》及《鐵拳》系列遊戲開發工作的石井精一（Dream Factory）擔任監督，這款遊戲一直備受注目。不過，可惜在今次展覽中只作影像出展（而且幾乎沒有人去看呢）。



比XBOX更搶眼的全場焦點！

今次東京遊戲展中，穿著和打扮最為性感的是在Xbox攤位內的女招待人員，這些女仕每一位身高都超過170厘米，的確非常驚人。

豐富的「美式」周邊設備



攤位上亦展出了軚盤、雪板遊戲控制器等豐富多彩的Xbox周邊設備。不過，這些產品明顯均為供美國市場用的「大碼」產品，在日本一般住宅單位根本放置不下呢。

雖然Xbox主機在日本的售價還未定，但最近已公布了歐版Xbox主機售價為58,000日圓，頗為昂貴呢。

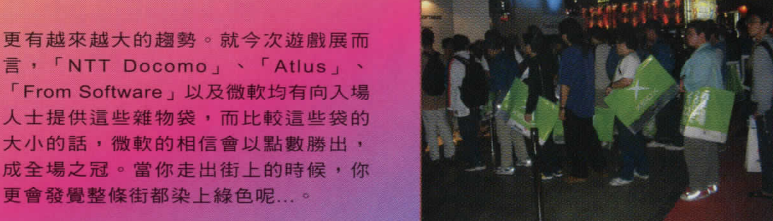
比爾蓋茨突然出現!!

在一連三日的遊戲展的最後一天的黃昏時間，微軟總裁比爾蓋茨突然在展覽場館出現，蓋茨原定是要參加之後一天由日本一家新聞公司所舉辦的活動擔任基調演講嘉賓，但早了一天到達的他於是前往展覽場館進行視察。不單只是在場傳媒記者感到突然，即使是參展商工作人員以及入場人士之間都引起了一陣騷動。



蓋茨在微軟展覽攤位的主講台上發表一段講話之後，便前往在展覽舉行首日公佈與Xbox的多項開發計劃的世嘉的展覽攤位，更與世嘉開發部門的各位製作人員談笑風生，看來他們之間已建立一段穩固的關係了。

特別專欄　東京遊戲展的雜談（一）袋

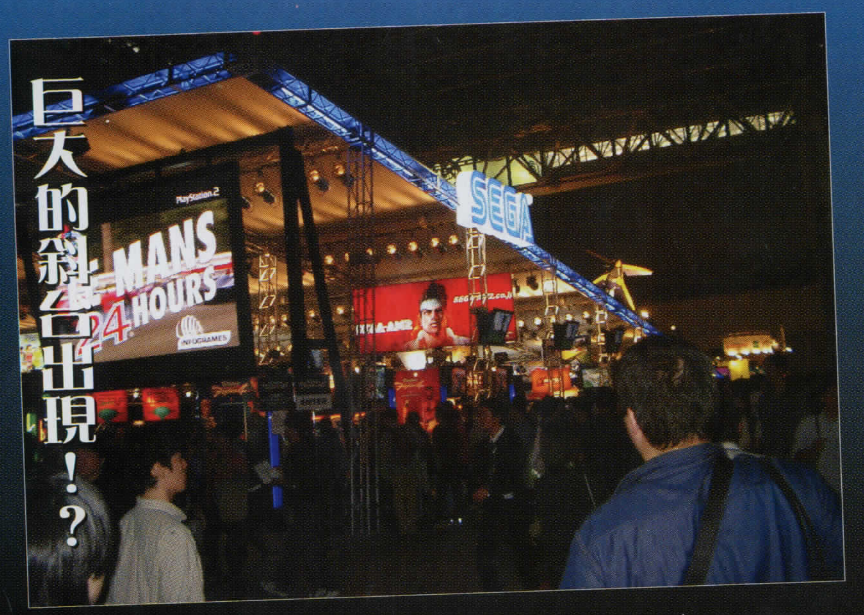


每次參加東京遊戲展，你總會收到許多各種各樣在場內外派發的物品，由各種單張、海布、遊戲體驗版等等，有鑑於此，部份參展商便會準備大量的巨型大袋免費派發給入場人士，讓他們可以放置雜物，當然這些袋上都會印上巨型的廠商LOGO，以達宣傳之效。近年這些袋更有越來越大的趨勢。就今次遊戲展而言，「NTT Docomo」、「Atlus」、「From Software」以及微軟均有向入場人士提供這些雜物袋，而比較這些袋的大小的話，微軟的相信會以點數勝出，成全場之冠。當你走出街上的時候，你更會發覺整條街都染上綠色呢…。



這便是微軟所派發的收集袋，這個袋裡還有其他較小的袋，小袋中又有更小的袋。最裡面的才是各種派發物品。（不要再派給我這樣大的東西了，說實的的確非常礙手礙腳。）

見到世界最強遊戲商的實力！ SEGA攤位



在今次遊戲展的攤位中，吸引最多參觀者眾集和注視的就是SEGA攤位。自宣佈退出遊戲主機業務，並成為了名乎其實、世界最強遊戲商的SEGA，將全副精力集中於今次的遊戲展上；PS2自然是不在話下，就連GC、GBA、XBOX、以至PC遊戲都整齊並列，宛如一個多平台的遊戲機中心似的，令攤位各處都擠得人山人海。

在注目作品方面，首先是GC版的『PHANTASY STAR ONLINE』；除見到全面重新製作的圖像外，更有全新的版次供參觀者試玩。在PS2版『VIRTUA FIGHTER 4』方面，雖然在場內公開了一段開發中片段，但供試玩的卻是業務用版本。除上述兩個作品以外，又有『SPACE CHANNEL 5 PART-2』等多個「話題作」在今次遊戲展中展出。

整個SEGA攤位，是以室內滑雪場的構念創作而成的。

注目作品 精選

GC版『PSO』



較DC版新增多項全新元素的GC版遊戲，同時又發表了一個鍵盤型控制器，它是以未來網上遊戲用裝置的標準製作而成的。很厲害啊！

SPACE CHANNEL 5 PART-2



由製作人水口哲也親自在台上介紹，於PS2及DC兩個機種同時推出；可是，DC版遊戲預定只會在網上發售（D-DIRECT）。

VIRTUA FIGHTER 4

PS2版已決定於明年1月31日發售。有關遊戲的詳細內容暫時仍未清楚，但知道會增加一個取決於AI的選手育成模式；它會是個不用玩者自己操作而自動玩到的模式嗎？

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



除了移植DC版的原有內容外，GC版更可讓玩者利用畫面分割進行對戰遊戲。關照到低年齡的用家，遊戲LOGO內的英文字將會轉成日語片假名表示，帶給玩家煥然一新的感覺。

櫻大戰ONLINE



原本存在不少謎團的『櫻大戰ONLINE』，遊戲的全貌亦已趨於明朗了。簡單來說，遊戲就是一個純粹玩麻雀、撲克等桌上遊戲。不少玩家都對此感到非常失望，亦令到遊戲在注目程度上大打折扣。遊戲將於12月20日發售。



遊戲展會場震撼的發表
SEGA戰略發表會詳細報告

在離開遊戲展主會場不遠的房間內，舉行了一個關係到SEGA今後發展的業界及記者招待會。在這個齊集公司旗下開發商代表人物的場合上，SEGA公佈了今後一系列的業務策略。



根據SEGA代表取締役香山哲所講，公司未來的戰略方針是這樣的。

首先有關最近DC的動向方面，連同近日在美國推出的數萬部在內，DC的出廠數字可經達到1000萬部；這亦是當初DC的發售目標，好不容易地終於到達到了。此外，主機目前在日本也出現缺貨現象，二手價甚至已高出於主機原來的定價。

SEGA遊戲戰略5大KEYWORDS

據香山哲所述，在業務用市場方面，目前SEGA穩佔世界第一位，佔有率達到百份之70；而今後公司在家用市場將會以網上遊戲為軸心、朝另一個世界第一的方向前進。具體數字方面，至2003年度為止，SEGA的目標是在全世界售出超過3500萬套遊戲。為了超越障礙並達到此項目標，SEGA公佈了5項方針：

1. 『SEGA SPORTS』的強化

以『SEGA SPORTS』和『創造』兩個系列為軸心，走向多平台發展；並以開拓以往未曾被遊戲化的運動項目為目標前進。

2. 主要授權商品的強化

針對每個用戶層，選擇最適合的主機為他們提供遊戲；又會積極利用遊戲角色、系統、世界觀等方面。例如是以『VIRTUA FIGHTER』的系統，將漫畫《北斗之拳》遊戲化的話又將如何呢？諸如此類。

3. 讓經典作品重生

從以往SEGA開發過的1000個遊戲中，選出部份昔日劃時代之作，並利用現今的技術推出「復刻版」遊戲；成功例子除了已推出的『PHANTASY STAR ONLINE』外，更有多個作品的計劃在進行當中，其中包括『SHINING FORCE』、『SPACE HARRIER』、『NIGHT』、『D之食卓』、和『ENEMY ZERO』。

4. 創作全新遊戲

例如『SUPER MONKEY BALL』將會以任天堂的『卡比』〔カービィ〕為目標，計劃在今後繼續擴充。就是這樣，作為新標準的作品將會不斷提出；下個年度預算會有10以上這樣的作品發表。

5. 授權角色的強化

以MEAG DRIVE時代SEGA與迪士尼合作開發遊戲的經驗，遊戲不論在內容、銷售情況都有極理想的成績。今後將利用著名角色、進行授權遊戲作品的開發。預算公司不久將有關於這方面的重大發表。

利用上述5種豐富的途徑，SEGA將以世界的頂點為目標而繼續前進。對於公司未來的動向，大家千萬要留意啊！

另外，香山說明了SEGA與三大機種之間的關係。

・PlayStation 2

有關三大機種方面

由於是現時最為普及的平台，因此會成為開發的主力平台。現正利用SEGA擅長的network game，為全世界2000萬台PS2提升硬碟的裝置率而努力著。此外也向SCE提出了利用網絡進行互動電視服務等建議。

・XBOX

由SEGA眾公司中AM-2及SONIC TEAM，兩家被公認為最受歡迎，以及最具開發能力的公司主力開發軟件。另外，以XBOX為基礎的業務用Mother Board（街機基板），將會由SEGA開發，並獨家進行全世界的供給及銷售（在這裡，從AM-2研的鈴木裕先生口中，發表了準備以這塊基板開發《Out Run 2》及《Virtua Cop的新作》兩個作品）。

・GameCube

現時已充分理解到任天堂的戰略，而供給的遊戲，會以任天堂提出的「新穎的玩法」這個建議為基礎。GC是把SEGA遊戲種類推向健全進化的一個非常理想的主機。

在這裡，SEGA可說是作出對所有主機均會注入全力的宣言。香山以「今日的發表，將會面對數年之後歷史的審判。SEGA對此是絕對充滿信心的。」作為整個發表會的結束。對於仍是處於疲憊不振的遊戲業界，SEGA能否再次成為風眼捲起一場振興的風雲？敬請留意我們對事態發展的報導。

新發表的SEGA重要作品一覽

作品名稱	機種	發售時期	簡介
Shaka與Tanbarin（手搖鼓機）	PS	02年春	繼《Samba de Amigo（沙槌機）》後Sonic Team的街機音樂遊戲
Aero Dancing 4	PS2	02年春	DC用家之間有著比《Ace Combat》更高評價的空戰SLG
Eternal Arcadia	PS2	未定	移植自被譽為DC中RPG最高傑作的遊戲
Culdcept Secord	PS2	未定	現時除《PSO》外另一受歡迎的DC網絡對戰紙板遊戲
Hundred Sword	PS2	未定	今年春天推出的Real Time War SLG。PC版也熱賣中
莎木II	XBOX	未定	不單只是移植，正檢討會否同時收錄《莎木》及製作新結局
SEGA GT2002 Apend Disc（暫稱）	XBOX	未定	香山說：「以超越Gran Turismo為目標製作中」
SEGA GT Online（暫稱）	XBOX	未定	同作品的網絡對戰版。
夢幻之星Online（暫稱）	XBOX	未定	詳情不明，是GC版+α？中裕司親口確認與其他平台版本交流是：「無」
Eternal Arcadia	GC	未定	是否與PS2版同時推出？作風方面會比PS2更加配合GC用戶的口味
Derby Owner's Club Online	PC	未定	受歡迎的大型街機作品實現了Online版本，加強了育成方面的要素。
The House Of The Dead 3	未定	未定	機種方面PC與PS2機會較大，鍵盤普及的話可能會全機種推出？

DREAMCAST最新動向

發表會之上，香山發表了關於DC作品的動向。首先預定發售的《MSR》及《Propeller Arena》兩個作品，雖然開發完成，不過因為市場理由而決定中止發售。另外《NFL2K》、《NBA2K》、《NHL2K》及《SPACE CHANNEL 5 Part2》4個作品將不會於市面發售，改由SEGA營運的「Dreamcast Direct」（http://www.d-direct.ne.jp/）進行通信販賣。今後DC主機及遊戲本身將會較難購入，有想買的遊戲就要儘快囉。



公開了一幅的《Derby Owner's Club Online》畫面。好像每個玩者都有一個溫室世界般的馬房。

EMOTION ENGINE馬力全開！PLAYSTATION & PLAYSTATION 2

展出大量年尾及下年年頭之話題作

PS2是今次GAMESHOW中展出了最多遊戲的主機。由於PS2發售已經有一年半的時間，相信廠商方面也已掌握好開發之技術，不論是哪一套遊戲，其質素都相當高。

首先介紹的是PS2的大本營——SONY COMPUTER ENTERTAINMENT之攤位。今次SCE展出了14套可供試玩的PS2新作，而當中最受歡迎的，始終是人氣RPG的續篇，如《WILD ARMS 3》和《波洛古羅斯物語3》等。不過要玩者利用咪來「做戲」的新穎RPG《黎明之MARIKO》、和映像極之震撼的《ico》也受到各界傳媒和業內人仕的注目。除此之外在《與TORO放假》的試遊區也吸引了大批年輕女性（不年輕的也不少）去嘗試！

SCE

ICO

←備受業內人仕注目的《ico》，是一套要玩者和公主合力（互相拖累？）地冒險的動作遊戲。遊戲性就像是《波斯王子》3D化後一般

「△□◇▽◎◢☆♀～～！」（小心鄰居投訴）

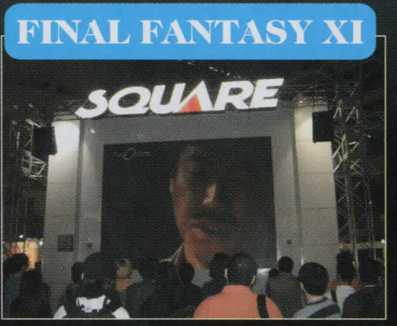
黎明之MARIKO

←《黎明之MARIKO》是套利用了聲音認識技術的遊戲，玩者必須照著畫

SQUARE

最受玩家矚目的《FF11》（PS2），實際上只是展出了一段長十數秒的映像。雖然如此，《FF11》震撼的影像仍然吸引了無數玩者目不轉睛地去欣賞。在試玩區方面，SQUARE與迪士尼合作的RPG《KINGDOM HEARTS》是重點作。感覺上這像是一套更適合小朋友玩的《薩爾達傳說》，玩起來也相當有趣。

FINAL FANTASY XI



←SQUARE在場內公開了一段長15秒的TRAILER，到底它能否超越ONLINE RPG市場王者《PSO》的成績？

KINGDOM HEARTS



↑《FF》的角色在《KINGDOM HEARTS》中出現成為一大話題。迪士尼的FANS們，發怒吧！（笑）

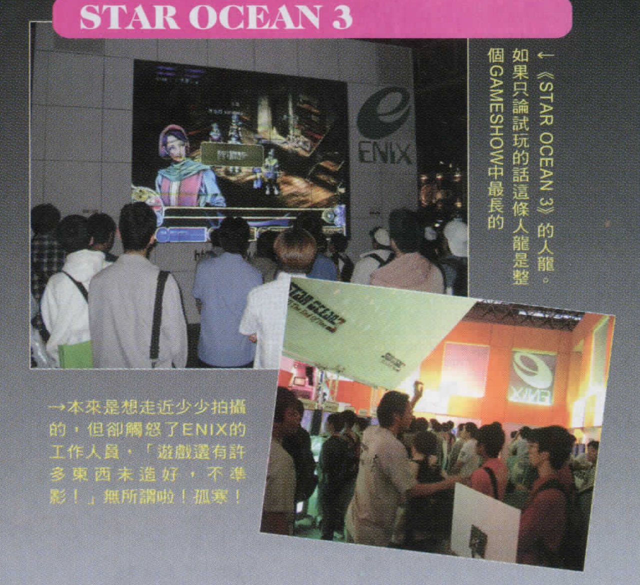
ENIX

理所當然地，《DRAGON QUEST IV》（PS）是最受參觀者的歡迎。ENIX在GAMESHOW當日還緊急展出了兩套秘密新作——《杜魯尼可之大冒險》（GBA）和《STAR OCEAN 3》（PS2）。當中玩家們對《STAR OCEAN 3》的熱烈反應實在驚人，為了試玩5分鐘，他們甘願排上40分鐘的隊。不過這個試玩版的完成度十分低，玩者最多只可以在地圖上走來走去，比較可惜。

NAMCO

《XENOGEAR》的續篇《XENOSAGA EPISODE I 力之意志》（PS2）是NAMCO的最大話題作，可惜的是NAMCO只展出了遊戲影像，而沒有試玩版提供。不過它卻佔用了整個會場最大的投射螢幕，參觀者可以欣賞到有如電影院感受的迫力影像！至於試玩區方面則只有PS2的《MotoGP2》和PS的《Mr Driller G》等中小型作品，比較乏味，而XBOX的遊戲就連影都無。

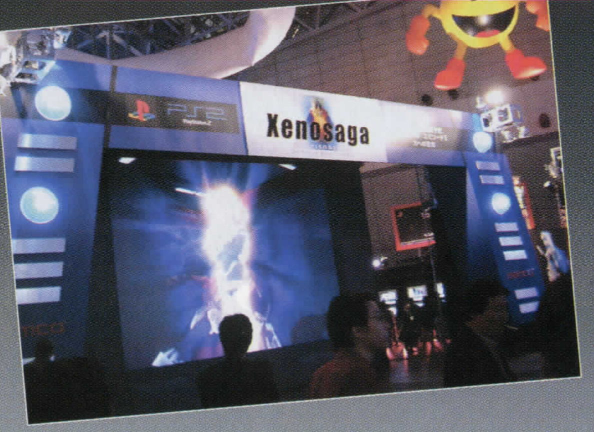
STAR OCEAN 3



←《STAR OCEAN 3》的人龍。如果只論試玩的話這條人龍是整個GAMESHOW中最長的

→本來是想走近少少拍攝的，但卻觸怒了ENIX的工作人員，「遊戲還有許多東西未造好，不準影！」無所謂啦！孤寒！

XENOSAGA EPISODE I 力之意志

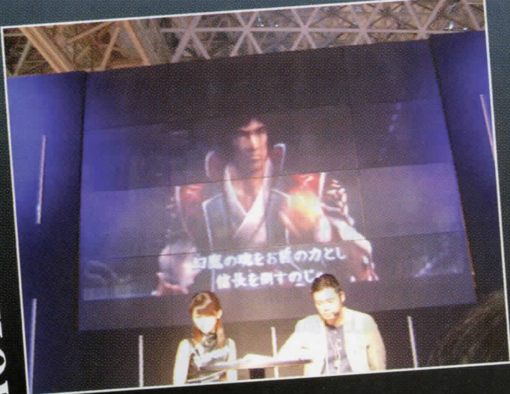


↑在日本，《XENOSAGA》和《STAR OCEAN》系列同樣擁有大批狂熱的支持者。單是為了欣賞遊戲開發中的影像，已吸引了這黑密密的人群。

CAPCOM

由已故名演員松田優作主演的話題作《鬼武者2》（PS2），與其第一集的REMAKE版《幻魔鬼武者》在今次CAPCOM的攤位中都可以試玩得到。上集由於被玩家批評太過易玩，今次《幻魔～》的難易度可謂是極惡級！至於有少許《魔界村》感覺的動作遊戲《MAXIMO》，注目度則只是一般。業界一直有傳「採用松下進做人物設計的遊戲是賣不出的」，到底這遊戲可不可以打破這不祥的宿命？

鬼武者TALKSHOW！



↑《鬼武者》監製稻船敬二的TALKSHOW在CAPCOM攤位中舉行。「其實最初曾有人建議由我來飾演《鬼武者2》的主角……呃你的」

KONAMI

熱哄哄的《心跳3》台上表演！

KONAMI方面《Metal Gear Solid 2 Son Of Liberty》和《心跳回憶3》都吸引到大批參觀者圍觀，尤其是《心跳3》的台上表演，找來了女主角的聲優作嘉賓出場，場內被一份熱烈的氣氛包圍，就好像是演唱會一般。

↑飾演女主角「牧原優紀子」的聲優神田朱美小姐，還有演「相澤千歲」的川口寧曜子小姐熱唱遊戲的歌曲。Fan的（古怪）打氣也很厲害…



↑席上遊戲監製Metal Yuki介紹限定版BOX所包含的內容。包括了Bottle Cap、Bottle Holder、原聲大碟CD、Mook本。



↑作為女性版《心跳》而備受注目的《心跳回憶 Girls Side》只公開了一個畫面。

OTHERS

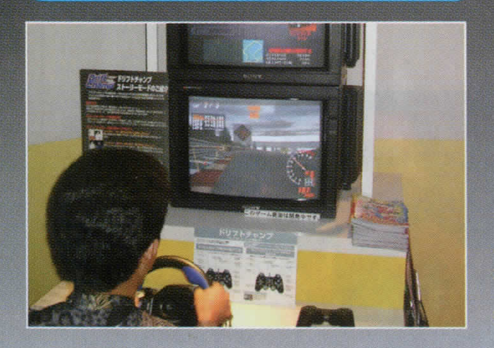
在這裡會介紹其他受到筆者留意的一些作品。

塗鴉王國（TAITO/PS）



←擁有把利用STICK自由繪畫的塗鴉怪獸自動轉成3D這新機能的RPG。這個機能一開始便受到不少日本的開發商及傳媒的好評。要留意！預定02年2月發售。

Drift Champ（HUDSON/PS2）



←在會場一角擺放了一台機展出的遊戲，心水清的朋友會知道這是《Zero4Champ》的正統續編。是《Cross探偵物語》的鬼才創作人，神長豐的最新作。預定明年發售。

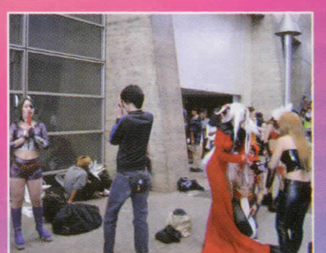
AKIRA PSYCHO BALL（BANDAI/PS2）



↑在會場中突然發表的作品，以大友克洋的著名漫畫《亞基拉》為背景的波子機遊戲。制作是Saturn遊戲《Digital Pinball》的開發商「Kaze」。預定明年春天發售。

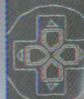
GAME SHOW什麼都好 其之二 COSPLAY

由於視GAME SHOW為「同人祭」一類節目般，所以參觀者有不少都是COSPLAYER。會場周圍的戶外空地就成為了這群COSPLAY軍團的自然聚集地，互相交流之外還會展開大型的攝影會。究竟他們是來看遊戲，還是讓自己給別人看，始終都是個謎。



↑有不少都是接近赤裸的大膽COSPLAY，但是能否受得起去觀看就是另一個問題了。這張上半身的照片也作出了自我修正。





東京遊戲展慣例 EVENT

由頂尖開發人送給大家　「只在這裡悄悄說的危險秘聞」

危險的開發人 TALK BATTLE

～新主機終於登場！從最新遊戲看遊戲將來的會變成怎樣？～

在遊戲展第二日的最後階段，在會場內的主舞台舉行了每年都有的「開發人TALK BATTLE」，今次本刊已將其內容完全收錄！可以一次過聽到為三大主機工作的遊戲開發人之發言，機會只此一次，大家一定要看！

真正令製作容易的，究竟是哪一部主機呢？

司儀：今次作為代表的三部主機，雖然每部都有可以被稱為最佳的理由，但今次XBOX在來自生產商方面而論可算是十分受歡迎。巧合的是，三位開發人都正為它開發遊戲；而最早宣佈為XBOX製作遊戲的則是『幻魔鬼武者』的稻船﹝敬二﹞。

稻船：係，不錯。較早時已經發表了。

司儀：站在開發人的立場來看，XBOX如何？

稻船：從開發人的立場來說是部好主機，亦因為經過PS2相當相當艱苦的鍛練；雖然您可以說這感覺是由於那艱苦的回憶。這話的意思就好像在職棒聯賽某球員手上纏了石膏，拆掉後可以再次投球的感覺一樣﹝笑﹞！由於極容易開發的緣故，可以比原定時間更早地完成遊戲，其實遊戲甚至可以比主機更早、在12月便推出發售呢﹝爆笑﹞！

司儀：遊戲比主機更早發售可是史無前例的啊！

稻船：我可是「喜歡史無前例」的，心裏亦一直打算一定要試試看，可是卻受到微軟方面的阻止﹝笑﹞。

司儀：昨天才宣佈加入的中﹝裕司﹞又覺得如何？

中：係，是『PSO』。事實上在成事之前我還沒有真正想過呢，怎料立即就.....

司儀：還沒有對XBOX做過研究嗎？

中：那又不是的；事實上自從DC宣佈撤退後，公司內部已經從去年底起就三大主機的全部作出研究。因此，公司內的開發人員已經提出過「最終在哪部主機創作比較容易？」這問題，而大家則不約而同地答「DC」﹝笑﹞。要在GC和XBOX上開發遊戲雖然都容易，但在DC上工作始終已有三年時間。另外，大部份主機在推出初期，開發工具以至器材等都會比較缺乏；所以要我說在XBOX或GC「容易開發」的話，必須經過三年時間的培養才行。SEGA以前，亦生產過如SEGA SATURN那樣令遊戲開發困難的主機；反省過之後決定「要對開發人好一點」就生產了DC。任天堂方面N64亦是一部不易開發遊戲的主機，而在GC上亦改善了。所以，結果PS2是......現在，稻船真是慘呢？

稻船：您知道就好﹝笑﹞！

中：所以，我認為PS3推出的時候應該會是更容易開發的。

司儀：那麼，結果，現今遊戲開發最容易的主機是哪一部呢？

中：現在的話我仍認為DC是最容易的﹝笑﹞。由於至今GC或XBOX的生產商還未有工具提供，開發商仍然要靠自己準備。SEGA方面，由於有一組專門製作工具的人員，他們十分努力去幹。可是，在開發環境變好了的途中，公司又放棄了DC主機，而我們又要轉移到另一部主機上，那就答如一切重頭開始了。

司儀：講到主機的話，想再聽聽稻船的意見。

稻船：『鬼武者』的時候的確是十分困難。當時在「怎樣做才是好自己也不知道」的狀態下進行創作。之後創作『鬼武者2』時，由於累積了製作『鬼武者』時的技術和經驗，製作就變得容易了。從開始階段比較PS2和XBOX，XBOX是比較容易開發的，但經過技術的累積和習慣了之後，現在PS2也沒有甚麼分別。相反，說「PS2比較容易開發」的成員也大有人在，說「製作過幾個作品後，現在討厭要為新主機工作」那樣頑固的人也有呢﹝笑﹞！

岡田：雖然自己曾經在DC開發『魔劍X』、及為PS2開發『魔劍爻』，在DC上開發是比較容易的；在PS2上開發遊戲真的是非常困難。累積「魔劍X」的技術和經驗，本來想著在DC上推出第二集，怎料DC已經宣佈撤退了﹝看了看中裕司﹞。

中：對不起，雖然我也想繼續做下去的。



話題一下子跑去Online Game了

岡田：在PS2製作《魔劍爻》所累積的經驗，雖然不會大聲的說出來，但是《真・女神轉生》的最新作正是為PS2製作。還有，在這裡發表了的Xbox版《真・女神轉生》…

中：好像發表出來是個Online Game呢？

岡田：本來發表時還未預定好的，結果還是成行了（笑）。其實還要跟在這裡是師傅的中先生請教很多很多的事情啊。

塚田：以現時的家用機來說最為成功的都應該算是Sonic Team吧？

岡田：還不只，是一枝獨秀呢。

中：不是不是。最初就決定了這樣

參加今次危險Talk Show的遊戲創作人簡介



株式會社Atlus
岡田耕治
代表作：
《真・女神轉生》系列；《BUSIN》



株式會社SONIC TEAM
中裕司
代表作：《Sonic》系列；《Phantasy Star Online》系列



株式會社CAPCOM
稻船敬二
代表作：《鬼武者》系列；《Rockman》系列

做，然後大家都追上來而已。聽到《真・女神轉生》的時候，心想岡田先生也加入成為一份子。由多少人開始，到大概多少人可以同時遊戲，問了很多很多的事。

岡田：啊，還未是這樣，只是不想令玩者們受到困擾，亦不想冒太多的險，也想到是否要把伺服器分散起來。說起來《PSO》是一開始已經想到大概會有多少用戶吧？

中：日本這一邊預備了的最初只有5部伺服器。1部可容納1600人，即是總數8000人左右吧。現在已經增加到15部了。心想原來日本的網絡遊戲人口增加速度比想像的要更快更厲害。

塚田：在這個會場中有Online遊玩《PSO》的朋友究竟有多少呢？（約一半的參觀者舉手）

中：多謝各位。

司儀：GC也會推出《PSO》，那麼會否與DC方面的網絡聯繫起來？

中：的確，雖然把全部機種都聯繫起來是非常精彩的，但是全機種版不能夠同時推出的話便不好了。我並不想有產生差距的RPG出現。

司儀：GC的鍵盤控制器也發表了呢。

中：我認為網絡遊戲其實還未有什麼實質的進化出現。我並不喜歡「這東西是電腦的，還是遊戲機的」這一種半路中途的定位，認為應該製作一個更像遊戲機的鍵盤。請各位在玩GC版《PSO》時要使用它，相信一定會體驗到一種全新的感覺。

稻船：今次中先生在猛做宣傳呢。

中：對不起（笑）。

稻船：差點以為是宣傳部的人啊（笑）。



回答玩家詢問時「標晒冷汗」

提問：我想問問SONIC TEAM的中社長，如果《PSO》的GC版、PC版和DC版可以互相連線，那麼會在何時才開始投入服務？

中：如果三個版本可以互相連線，大家應該感到很幸運。就現階段來說，我們完全沒有將三個版本連起來的打算。可能大家都知道了現時在DC版上，有不少玩家是用不正當的手法去修改過SAVE DATA的。和普通的遊戲不同，網路遊戲的是由「人」主導的，正如現實生活一樣，雖然大部份都是好人，但同時壞人也有不少。為了不影響其他機種的玩家之樂趣，我們不會將它們連結起來。

塚田：由於有各式各樣的人在參與其中，網路遊戲常會有意想不到的事情發生呢。

中：好像在今年2月，NHK（日本國營電視台）的新聞就曾經報導過《PSO》被人用不正當的手法入侵，導致SERVER停止服務一事。那時我感到非常驚訝，因為我從沒有想過自己製作的遊戲竟會出現在NHK的新聞之中。原來NHK某監製經常有玩《PSO》，在SERVER停止後他更親自打電話向SEGA詢問原因，並因此順勢成為了電視新聞。

司儀：（由於剛才發問的是位女性）我一直以為《PSO》沒有太多女孩子玩，原來實際上都有不少女性玩家呢。

中：就我們所知，女性玩家的數目是全體的10%，大約有一萬人左右。所以請大家多多和她們溝通溝通吧！不過在遊戲當中也有不少是假扮成女孩子的，總共有三至四萬人左右吧！（笑）

提問：隨著主機的性能不斷提昇，遊戲的畫面和表現手法也漸趨真實。其實在座各位的公司方面，有沒有對這些寫實的表現手法（例如暴力場面等）作出規限？

司儀：這問題，就讓一有事件發生便會成為箭靶的稻船先生作答吧。（笑）

稻：站在遊戲設計者的立場來說，將遊戲盡量造至像真，是為了滿足玩者的要求和希望。當然，一旦表現手法超越了社會可以接受的範圍便會很麻煩，所以我們會有作出自我檢查，而公司方面也會對此作出適當的判斷。話雖如此，我們並不因此感到公司對我們的表現手法有任何壓力，基本上我們自己有想做的事就會去做，而不會特別意識到社會或公司等要素。

提問：想請問一下岡田先生，有沒有打算在《女神轉生ONLINE》之中，加入像《PSO》般的多國語言對應系統？

岡田：基本上我們會以日文為主。不過現時在東南亞地區網路的發展非常蓬勃，我也希望積極地加入類似的要素。由於遊戲中有神、惡魔等宗教性的要素，我想有必要減低這方面的著墨，並向中（裕司）師父請教，才可以作世界性的發展。

司儀：你認為《真・女神轉生》未能夠在日本以外的地區得到接受，是否因為宗教上的問題?

岡田：在宗教上，總是我的是神是好的，對方的神是壞的，因此就是在電影界也常有這類紛爭。

提問：我們現在玩一些網絡遊戲的時候，總是要在鍵盤輸入文字進行通信，很麻煩呢，假如有一個能夠辨識語音並將其轉化為文字的話不是更好嗎?

司儀：岡田你怎樣看這個問題?

岡田：可能是我個人的理想，但我想也許多會作這方面的嘗試..

司儀：真的? 這樣說在《真・女神轉生》中將會對應語音辨認系統?

岡田：我沒有說我會去做呢！我的意思是我會考慮這個方案!! (大驚)

司儀：假如真的能夠實現這種系統的話便實在太好了。

岡田：由於Xbox亦將會推出專用的聲音通信裝置，今後我們會與微軟方面進行更詳細的討論。

司儀：其實中裕司先生有沒有考慮過推出Xbox版的《PSO》?

中：又來這種問題? 你真是的!

司儀：稻船先生你又有什麼想法?

稻船：不要問我關於網絡遊戲的問題! (笑)

提問：讓我直截了當問你們一個問題，你們認為PS2、GC和Xbox哪一部主機會首先在這個市場上消失?

司儀：哇，是一個非常好的問題。繼DC之後，哪一部主機會首先消失呢? 這真的是一個危險的Talk Show呢。

稻船：讓我先回答這個問題吧。我自己現時並未有參與任何GC遊戲的開發工作，所以，即使GC現在便消失對我來說也不會感到可惜呢。對不起，任天堂!! (笑)

司儀：不過《Rockman》這一類遊戲不是最適合GC不過嗎?

稻船：所以我剛才說「現在」呢。(笑)

塚田：中裕司先生你怎樣看?

中：我想可能是按著這幾部主機的發售順序吧。時代不斷改變，三年之後可能許多人已經開始期望能夠有新的產品推出。不過，對於我們作為製作人而言，可能更希望每一部主機都能夠有十年的壽命呢，這同樣是考慮到我剛才所提過開發難度的問題。所以，我真的並不希望任何一部主機消失。

塚田：不愧為中裕司呢，說話也與別不同呢。惡魔岡田你又怎樣看? (笑)

岡田：只要主機生廠商推出新的主機，舊主機便必然會在市場裡消失。不過，Xbox還沒有推出呢，GC又是一部如此吸引的主機，我真的希望今後有機會為GC開發遊戲。

司儀：結果即是說你不願回答問題(笑)。不過，其實玩家都是購買自己信任的遊戲主機的。今次我們的討論就在這裡結束吧。


下一年再會！








本期讀者贈品

PREMIUM GIFTS FOR READERS

東京遊戲展2001 秋SPECIAL！！

今次將會一口氣為讀者送上內海先生到TGS採訪期間，四出搜羅得來的珍貴會場精品！就連一些非提供給採訪單位的促銷品和體驗版等，都毫無保留地送給廣大讀者。看清楚換領方法後，就要火速行動喇！

1. TAITO『塗鴉王國』塑膠皮包 5名



兩面都印有遊戲LOGO的精緻塑膠皮包，將《遊戲誌》放進去當然是無問題啦！

2. XBOX GAME TITLE COLLECTION DVD 2名

MICROSOFT攤位內只發給「極內部人仕」的XBOX遊戲映像集DVD，讓您快早人一步、體驗XBOX遊戲「靚」到甚麼程度。

3.《TAKE OFF SEGA》DVD 4名



在SEGA攤位派發的映像集DVD；作多平台發展的SEGA未來將會如何？這枚DVD內將會有詳盡介紹。

4.《SCE最新LINE UP影像集》DVD 4名



在SCE攤位派發的映像集DVD；一套2枚的映像集內，附有開發中遊戲『JAK & DAXTER』的體驗版。

5. 角川書店《HIPPA LINDA》PS2體驗版 1名

由TRESURE製作的全新動作遊戲體驗版。

6. BANDAI『HACK.』特製 MOUSE PAD 3名



由貞本義行等豪華人設及動畫製作班底負責、謎一般的新作『HACK.』；據說解開這遊戲之謎的關鍵，正是隱藏在這個滑鼠墊內。

7. GENKI LOGO 手機繩 5名



由PS2『劍豪2』起作多平台發展的遊戲開發商；印有公司LOGO的非賣品手機繩，用了它相信就連人也「精神」〔元氣〕些呢！



參加抽獎方法

我們每期均會從回覆本誌刊出的問卷調查 (Questionnaire) 的讀者中抽選出獲得這些珍貴禮品的幸運兒，詳情請參閱本期的問卷調查。

憑著你的攝影技術去獲得一連串優惠！

聽聞 So-net 最近推出一項名爲 "Video Happening" 活動，公開招募所有跟愛情、日本和電腦遊戲有關的短片，所以吸引很多人參加。只要你利用手提數碼攝錄機拍攝 So-net指定的題目，作品一經被選用，你就可以免費享用一個月 So-net 3M寬頻服務，更可獲取港幣二百元正，投寄作品愈多, 優惠越豐富! 所以今次特別介紹給各位讀者試試。以下揀了是一些參選作品給大家分享。

一次在網絡遊戲機中心的打機體驗和感覺
製作人: Anthony
攝錄機型號: SONY

一名打機及DV發燒友已經有十幾年打機經驗。 打機已經成爲他生活的一部份。以往他最喜歡蒲機鋪, 現在的他已沉迷「網吧」了。他希望透過這輯短片給大家分享他的網絡遊戲機世界， 他認爲「網吧」最吸引的地方是那裡的氣氛、環境及設備，因此你會好容易便投入每 戰鬥中，有如實戰一樣。此外，「網吧」也給與他一個好地方去認識不同的戰友，所謂遇強越強。相信你也可能去過「網吧」，試試看你會不會身同感受。

我的機寶 - 網絡遊戲機中心
製作人: Ah Lui
攝錄機型號: SONY PC4e

打機已成爲很多年青人的興趣，有冇想過打機甚至可以成爲終身職業？因爲今期作品所拍攝便是一名年輕職業Pro-Gamer，五六歲開始打TV Game，中學便迷了Online Game，打機已經成爲他的職業：現任「戰記」的Game Consultant。片中主角亦有表白自己對參加職業比賽的感受。他形容自己有如一位運動員，每次出賽都全力以赴。當然也有提及一些緊張的情節及戰勝的秘技。

想再睇多口的精彩片段，請留意So-net 網頁。
http://www.so-net.com.hk

參加者只要到以下網站 www.So-net.com.hk/videohappening下載表格，填妥之後就連同拍攝好精彩片段的拷貝，以DV Tapes 或CD-ROM寄到:

香港銅鑼灣利園43/ LF
封面註明： So-net Video Happening!

大家不用擔心Capture和剪輯問題。因爲So-net 會負責編輯精彩的片段，再加密爲Streaming格式，讓所有So-net的用戶，可以立刻欣賞。速速參加就可以獲得免費寬頻戶口一個月以及港幣200元正！

So-net 寬頻熱線29273888.



FINAL FANTASY XI
網路上的拯救世界之旅

TEXT:杉原

《FINAL FANTASY》系列已擁有超過十年歷史，在世界各地均大受歡迎，被視為日本遊戲界的國寶級人馬。前年在發表《FF》的第九與第十作的同時，亦公佈了一個震撼的消息，系列的第十一作將會突破傳統，成為供多人遊玩的線上RPG。隨著發售之日漸近，有關方面亦逐步公開情報，讓玩家們先睹為快！現在就來看看這隻殿堂級名作有何過人之處。

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商:SQUARE
售價:未定
容量:DVD-ROM
記憶:未定
發售日:2002年春

PS2/RPG

FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI

◆實力平均的人類。這是最基本的戰士吧

◆陸行鳥會以甚麼身份登場？

◆電視廣告的畫面，那昆蟲型態的生物是敵是友？


◆在廣闊的世界中冒險，可遇到其他玩家的角色


◆與同伴合力消滅怪物。由於大家都是玩家，因此必須取得共識，不能只顧自己戰鬥



成為《FF》世界中的一人

《FF XI》是同系列中首隻採用線上形式的RPG，給予大規模的人數參加遊戲。玩者需要在遊戲開始前設定好角色的名字、種族與職業等，以他作為玩者的分身，成為一位《FF》世界中的住人，在這廣闊的網路上到處冒險。玩者透過角色，就可跟其他玩家對話，交換情報、道具等，甚至一起組隊戰鬥、進行冒險。由於其他角色都並非電腦，而是別的玩家們，因此本作不會像以往般，只有千篇一律的對話，毫無彈性的劇情。遊戲中的每位角色都可以與玩者產生互動作用，在戰鬥中同伴們也不只是跟隨玩者的指令行動，需要互相配合連攜，令遊戲千變萬化，擁有無限的可能性。

各式各樣的種族

在已經公開的圖片中可以看到，《FF XI》將會沿用傳統的，充滿著劍與魔法的中世紀幻想式世界作為遊戲的舞台。而在部份圖片中亦證實了在《FF XI》中登場的角色將會有人類以外的種族。從圖片中找到，除了人類外，有一個身體細小，擁有尖耳朵，類似精靈系的種族。另外亦有一個身材健碩，而且擁有尾巴，應該是屬於獸人系的種族。在天野喜孝老師描繪的標題圖案中，亦能發現一點線索，相信是日後登場的種族的一部份。不同的種族除了在外觀上與人類有分別外，能力方面亦應該有所差異，相信裝備也不盡相同吧。當然，應該還有很多未被判明的種族將會陸續登場，到底正式推出時會有多少種族，實在值得期待。



1.在標題發現的種族，根據體型與尖耳估計是妖精
2.擁有巨大身體的種族。是食人魔族嗎？
3.動作靈活的獸人系，適合當盜賊等職業吧？
4.怎樣看也跟黑魔導士十分相似

PlayOnline

《FF XI》既然是網路遊戲，當然需要配備PS2用的上網附件。使用PS2上網的最基本配件包括一個硬盤裝置，連線用的數據機與及一個終端變壓器。SQUARE方面亦會提供PlayOnline網上服務，廠商將會設置龐大的伺服器，只要玩者付出一定金額的費用，就可享受網上RPG的樂趣。而PS2版的《FF XI》亦應該會與PC版共存，即是說遊戲將有兩個版本的人數的玩家支持，玩者遇到的角色之多可想而知。伺服器於九月開始已不斷進行測試，玩者不用擔心遊戲正式推出之時會有負荷過重等問題出現。



◆PlayOnline的Beta測試已經在進行中

會是一隻怎樣的《FF》？

直至現時為止，《FF XI》所公開的資料仍然十分有限，對於其操作系統、角色成長甚至魔法及召喚獸等仍屬未知之數。然而由於之前同系列已經推出了十集之多，用來作為參考可稍為估計一下《FF XI》的各種設定。

戰鬥系統

《FF II》－沒有經驗值的設定，憑著角色的行動分別把角色的各項能力提升的一集，其後的《SAGA》系列亦有沿用這個系統。在網上RPG運用的話，可以使角色之間的實力變得比較平均，不會輕易出現角色間強弱懸殊的情況。

《FF V》－採用職業系統，角色可因應玩者的意思轉為戰士、魔導士等不同的職業。每個職業均有其特殊能力，升級時的能力提升亦有分別。職業系統於《FF XI》中採用的機會頗高，轉職系統可令角色隨玩者喜好培養，使角色顯得更為獨特，在人人數眾多的網路遊戲中更能顯現玩者的個性。

《FF VII》－在裝備品中裝上METERIA，藉此獲得魔法或特殊能力。同時在戰鬥中獲得的經驗值亦得以分配到METERIA，使其提升等級而得到更強力的魔法或特殊能力。在以鍛煉角色為主導的網上RPG來說無疑是增加了耐玩性，玩者在沒事做時亦可在世界中冒險尋找新的METERIA。一些強勁的罕有METERIA會不會成為玩家們爭奪的對象？

《FF VIII》－玩者需要在敵人身上DRAW魔法，然後JUNCTION在自己身上提升各項能力。不少玩家批評這系統令戰鬥時間冗長，等級亦變得意義不大，直接影響了平衡度，但在網路世界裡互相抽取魔法會否另有一番樂趣？然而這是否意味著玩者離開遊戲時可能會被人抽得一乾二淨……相信如果經過改良應會頗為有趣。



◆擁有完整職業系統的《FF V》，加上不同的種族相信可令角色的變化更大



◆METERIA的分配是玩者的一大難題



◆JUNCTION系統的評價並不高，但於網路遊戲上會不會帶來另一種突破？

◆《FF XI》的世界又會是怎樣的一個地方？

召喚獸

《FF V》－有《FF》就有召喚獸，一直以來召喚攻擊都是FF的最強技之一。在以職業系統為主的《FF V》中，這是只有召喚士才可使用的魔法。這樣雖然局限了玩者使用召喚獸的機會，但可令角色在選擇職業或種族時需要三思而行，選擇同伴的時候也要加以思考，以免陷於苦戰。

《FF VII》－《FF VII》的METERIA中擁有一些屬於召喚系的，裝備後就可使出召喚獸。這樣可以確保所有玩家都有使用召喚獸的機會，提升等級後可使出更強的召喚獸亦能令玩者多花一點心思在儲LV的環節上。

《FF VIII》－召喚獸在這一集成為了角色的必須品。玩者需要裝備召喚獸，進行JUNCTION後才可加強實力，甚至使用魔法也得先裝備召喚獸，沒有召喚獸的話角色即使等級多高都只是一個廢人。雖然這樣的構思可以令每位玩家都可以感受使出召喚獸的震撼，但豈不是會造成召喚獸氾濫的情況？

《FF X》－召喚獸不再是一項必殺技，而是代替召喚者戰鬥的同伴。在XI中使用召喚獸代替角色戰鬥，豈不是會出現多隻召喚獸混戰的場面，或同一隻召喚獸對決的情景？



◆《FF X》中的召喚獸會代替玩者出擊



◆召喚獸對怪物戰，會不會出現召喚獸大亂鬥的情景？



◆召喚獸的王者，龍王巴哈姆



◆只有召喚士才可使用召喚獸，會令玩家有很大限制

異世界

《FF III》－相信有不少玩者都未能察覺，《FF》系列中是存在著多個異世界的。《FF III》最終BOSS的所在就是一個異世界。在《FF XI》裡會不會有著這樣的一個充滿著強勁BOSS的異世界存在呢？

《FF VI》－天娜的出生地，是與原來的世界處於不同空間的幻獸界，一個召喚獸們居住的國度。如果本作中出現這樣的一個世界，會否跟取得召喚獸的線索有著莫大關連？而玩者又有甚麼進入條件呢？

《FF VIII》－魔女的居所，是通過時間壓縮才可到達的，遙遠的未來世界。在時間觀念極重的網路遊戲中，若能夠穿梭時間到達過去未來，絕對可以把網上RPG提升至另一境界。然而問題是在構思上會有很大難度…

《FF X》－這一集中出現的異界是屬於死者的世界。如果給「SHIN」殺掉的人不被送去這個異世界的話就會魔物化，成為襲擊人類的怪物。其實這個死者的世界在《FF VI》亦有出現，負責運送死者的就是魔列車。在《FF》的世界裡，死去的人是不能復活的，《FF VI》中洛克的戀人也只能作很短時間的復活，沒有其他例外。本作中如果玩者的角色死去是不是將會來到這個異世界？來到後又有沒有回到原來世界的機會？



▲這是死者不能復活的唯一例外

◀召喚獸的國度幻獸界，這是唯一與人類世界的通道



◆瀑布的背後會不會就是在《FF XI》中通往異界的通道？

陸行鳥

《FF V》－《FF》的象徵陸行鳥，相信沒有不出場的可能。在《FF V》中的陸行鳥是故事中的角色之一，是主角的坐騎兼好友。在《FF XI》中出現的NPC裡會不會有陸行鳥的份兒？

《FF VI》－陸行鳥在此作裡以交通工具的身份登場。只要有金錢就可租用一隻，在地圖上四處移動，長途旅程中不可或缺的東西。《FF XI》的背景是中世紀，交通工具的發展沒有這麼發達，陸行鳥會不會成為主要的交通工具？

《FF VII》－飼養陸行鳥的小遊戲，令眾多玩家為了一隻黃金陸行鳥而花了不少時間。時下的網上RPG部份亦有飼養寵物的一環，加入可愛的陸行鳥相信可以吸引不少年齡較低或女性玩家。

小遊戲

《FF VII》－《FF》系列在這一集開始下了不少工夫在小遊戲上。《FF VII》中最為人樂而忘返的就是黃金遊樂場，遊樂場裡有很多小遊戲，又有陸行鳥賽跑，令包括筆者在內的很多玩家經常在這裡流連，直至花掉所有積蓄才捨得離去。《FF XI》的世界這樣廣闊，又怎能少了這樣的一個娛樂場所，同時亦可能是玩家們錢包的死敵…

《FF VIII》－這裡的CARD GAME可說是另一傑作。有趣的玩法加上多元化的規則，不少玩家在這小遊戲中所花的時間比遊戲本身的進度多出數倍，有點喧賓奪主的感覺。在《FF XI》的世界裡四處挑戰其他玩家，以集齊所有卡片為目標，不失為戰鬥以外的一大樂趣。



東京 GAME SHOW 2001秋

新·情·報·公·開

DEAD OR ALIVE 3

GAME PLAYERS GAME DATA

生產商：TECMO
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：2002年春季發售予定

X-BOX/FIG/

TEXT：小悠

在日本東京舉行了本年度秋季的GAME SHOW之後，各大遊戲開發廠商也展示出他們的最新作品和未來遊戲使用的新技術。在仲夏與初秋期間正式推出市面的任天堂遊戲平台GAME CUBE，於東京GAME SHOW之前以先聲奪人之勢吸引了不少機迷的注目，也同時告訴了大家GAME CUBE是一部高質素的次世代遊戲平台，不論在畫面解像度上一或是整體價格上也具有和PS2競爭的條件。可是另一方面X-BOX也在東京GAME SHOW之中展出不少注目的作品，希望能夠於公開發售之前爭取更多的目光。《幻魔鬼武者》、《sega GT 2002》、《METARL GEAR X》等等也是X-BOX的大作，而當中TECMO的《DEAD OR ALIVE 3》可說是三大3D格鬥遊戲之中最後發表的作品，隨著X-BOX即將公開發售之時，DOA3也進入最後調查階段了。現在便由筆者來為大家作每一個人物的詳細介紹吧！這些也是東京GAME SHOW後TEMCO公開的最新試玩畫面來。



DOA系列女主角之位依然健在！

KASUMI

CHARRCTER PROFILE

國籍：日本（JAPAN）
流派：霧幻天神流天神門（NINJUTSU）
年齡：17歲
體格：158cm 48kg B89 W54 H85cm
血型：A型
誕生日：2月23日
職業：上忍
喜歡的東西：.莓MILLE-FEUILLE
趣味：占卜

今次的東京GAME SHOW之中展出最多服飾和可以試玩的人物便是KASUMI了，除了公開不少新的戰鬥服飾之外，也有一些是故事劇情的片段。DOA3之中不單止令人物的動作更傳神流暢，在人物身上的服飾也非常講究。之前也有介紹過KASUMI的服飾除了有新的校服裝，是在一眾服飾之中最為人注目。另一方面，KASUMI以往登場過的服飾也有一定程度的修正，例如藍白忍者服是KASUMI的代表服飾，DOA3之中這些服飾上也加上了細緻的花紋圖案，在衣紋和質感上也盡量表達「輕」和「薄」兩種感覺。在片段之中有一段是秋季落葉時，KUSUMI突然被偷襲，到底刺客的真正身份是誰呢？此外為KASUMI作配音的聲優換了呢，原本的配者的聲優引退的關係，DOA3的KASUMI的配音便由新上任的桑島法子負責了。而桑島法子在過往是有為過不少動畫作配音的呢！包括《神風怪盜貞德》、《犬夜叉》和《Z.O.E.~Dolores,i~》等等，期待她在遊戲中的演出。





KASUMI Skills Check!

在東京GAME SHOW之中是可以試玩試作版的DOA3，每一個角色在新作也之中也有加入了新技倆。



朱鷺腳　F+K

上段判定的迴旋腳，可以在擊中後追加指令成為中段攻擊。是可以在下段攻擊浮敵後，作一連串的空中追打。



裂空牙　→P+K

是中段判定的突進技，以快速的手肘打擊對手至吹飛。當對手站在牆壁前便會有出奇不意的效果，是一個較為有效打擊防衛下段的對手。





剛柔並濟的空手道德日混血兒

HITOMI

CHARRCTER PROFILE

國籍：德國（GERMANY）
流派：空手道（KARATE）
年齡：18歲
體格：160cm 49kg B90 W58 H85cm
血型：O型
誕生日：5月25日
職業：高校生
喜歡的東西：SACHERTORTE
趣味：料理

HITOMI是DOA3中新的女角色，也是新一輯之中備受注目的女角來。HITOMI是德國和日本的混血兒來，可是她使用的武術空手道卻十分有大和味道武術家感覺了。她給人的印象是活潑開朗的女孩，加上使用空手道便給人和AIN有什麼關係了，若想知道的話便要玩新的故事才可以呢。HITOMI的配音是由堀江由衣負責的，最近在新一季的動畫番組中常常可以聽到她的聲音呢，大人氣作品《LOVE HINA》的女主角成瀨川奈留，和《BULE BASKET》的女主角本多透也是由她作聲優配音。

KASUMI Skills Check！

空手道是著重打擊技的武術，可是由女性使用的話便加強了速度。有兩招是可以讓大家參考的，HITOMI是和AIN不同的腿技重視型。



細雪 ↓F+P

◀是HITOMI的背投技來，當對手的位置是背向的話便可以使用。擒拿對手後以膝肘作打擊的關節技，同樣是腿系的技倆來。



後迴旋蹴 F+K

◀利用離心力作強力揮腿的上段打擊技，攻擊力高而且具吹飛性質。追追對手至牆壁時可作強力的追打，但上段攻擊的命中率也較一般打擊技為低。

妖艷之蛇…牠的牙是向著誰？

CHRISTIE

CHARRCTER PROFILE

國籍：英國（ENGLAND）
流派：蛇形拳（SHE QUAN）
年齡：24歲
體格：177cm 57kg B93 W59 H88cm
血型：B型
誕生日：12月18日
職業：殺手
喜歡的東西：蕃茄汁
趣味：駕駛

一看上去的感覺是「男裝麗人」的模樣，加上她短秀的白髮和殺手的名號，使她添上一份冷酷。除了1P的禮服之外CHRISTIE還有一套白色的緊身衣，在西歐的古城之中有一位穿禮服的蛇形拳手，是否很型呢？CHRISTIE使用的是中國的蛇形拳，加上同樣是新角色的BRAD WONG是使用醉八仙拳，令人覺得中國拳法已經成為DOA的主要武術。而為CHRISTIE配音的是三石琴乃，她是以配《美少女戰士》系列女主角月野兔非常著名的聲優來呢！

CHRISTIE Skills Check！

以速度和多變化的技倆去牽制對手，加上腿系的連擊攻擊，CHRISTIE成為了急攻型的角色。蛇型拳的特徵是打擊對手要害，所以她也有一些是可以打崩防御的招式。

蛇形步雙突 ↓P+KPP

◀以↓P+K作為起動技的打擊COMBO其中之一，利用蛇形拳獨有的勺手以兩手同時作突進攻擊。除了有這個起動技是可以追打，還有其他的COMBO是由↓P+K開始的呢。



毒蛇絡咬 F+P

◀這個是CHRISTIE的通常技技來，是利用腿將對手的手腕絡著，以自己的體重壓下去。

雙蛇天衝 ←P+K

◀是CHRISTIE的技倆之中可以按著儲氣的一式，儲氣的時間越長攻擊力便會越大。GEN FU之中也有這類可以打崩防御的技倆，和CHRISTIE是同一類型的招式。

中國拳法中變幻無常的醉八仙
BRAD WONG

與HITOMI和CHRISTIE同樣是DOA3才登場的新角色，而且是一個使用醉拳的中年男人。可是實在的說，BRAD WONG的樣子不太像是中國人呢。不過有一點是可以肯定的，是一個失業的中國拳手在日本找尋什麼便是他的故事了。他的服飾是以簡單的中國系武師為主，加上他醉拳的造型便有多少古代武俠味道。為BRAD WONG配音的是劇團岸野組的領導，於《魔法騎士》演出過的岸野幸久。

CHARRCTER PROFILE

- 國籍：中國（CHINA）
- 流派：醉八仙拳（ZUI BA XIAN QUAN）
- 年齡：30歲
- 體格：182cm 76kg B115 W80 H91cm
- 血型：O型
- 誕生日：9月10日
- 職業：無職（失業中）
- 喜歡的東西：酒
- 趣味：圍棋、胡弓

BRAD WONG Skills Check ！



醉八仙拳是一種變化多端的武術來，現在便來看看BRAD的一些戰法吧！



是一步步向前突進的連擊打擊技，把身體壓低的攻擊相信是中段判定來。可是能夠迴避上段攻擊是這一式攻擊最可取的地方。



◀這個是BRAD的醉拳特殊架式來，在獨立步之後可以進入這架式專用的技倆。



霧幻天神流宗家
HAYATE

從新取回自己的記憶，以霧幻天神流宗家忍者復活的HAYATE，穿上忍者的服飾，以一個新人物的姿態正式在DOA3登場！和上一集的AIN可謂完全不同，不論在人物使用的技術和整體STYLE上，HAYATE是可以當成一個全新的角色看待，除了HAYABUSA之外的另一個男忍者便只有他，而且這一集他是以男主角的身份出場的啊！為HAYATE配音是演出過《新機動戰記GUNDAM W》希羅一角的綠川光，他最喜歡HAYATE的一句對白是「這便是霧幻天神流了！」。

CHARACTER PROFILE

- 國籍：日本（JAPAN）
- 流派：霧幻天神流天神門（NINJUTSU）
- 年齡：23歲
- 體格：180cm 75kg B109 W83 H98
- 血型：A型
- 誕生日：7月3日
- 職業：忍者
- 喜歡的東西：壽司、火鍋
- 趣味：居合、禪

HAYATE Skills Check ！



主要是以霧幻天神流天神門的忍術為主，和前作的空手道是不一樣的新武術。招式方面有KASUMI和AYANE的影子呢。



◀由基本的拳開始，作出三連打。這三連打攻擊是中段系手肘，是迴轉系的攻擊，相信會有更加多的變化。



◀以兩手作突進的打擊技，是屬於上段系的攻擊。浮起對手後可以配合不同的中段攻擊，可以作出空中COMBO。



霧幻天神流霸神門最強女忍
AYANE

是KASUMI與HAYATE同母異父的妹妹，同時也是霧幻天神流另一門派霸神門的女忍者。她與KASUMI之間有一種無形的競敵心，而使用的武術也和KASUMI不同的打法，是速度和技巧並重的類型。AYANE在DOA系列之中一向也是強角，是一個十分擅長強攻和招式變化多端的角色。新一集之中公開了一套黑色的忍者服，其實同時是設計成一套喪服，這是DOA3的故事重點有關係的啊！為AYANE配音的是山崎和佳奈，她希望AYANE在這一集表現得成熟一點，和帶一點性感的話會更注目呢。

CHARACTER PROFILE

- 國藉：日本（JAPAN）
- 流派：霧幻天神流霸神門（NINJUTSU）
- 年齡：16歲
- 體格：157cm 47kg B93 W54 H84
- 血型：AB型
- 誕生日：8月5日
- 職業：女忍
- 喜歡的東西：MARRONS GLACES
- 趣味：收集美麗的東西

AYANE Skills Check ！

主要是以霧幻天神流霸神門的忍術為主，AYANE的打擊技非常強力而且連擊程度十分強。而這一集之中也加入了不少新的打擊技，現在介紹其中可連擊的兩招吧。



◀是中段判定的迴旋腿，擊中對手的話是會吹飛。除了可以在虛空爪之後作起始連擊之外，這技倆最可怕的地方是被對手防御後可以再輸入指令作二擇。F+KK是中段腿追打，而F+K↓K便是下段變化。



◀中段判定的手刀，擊中的話會令對手有一點兒後退，這時候便是作出追打的時機。在輸入虛空爪之後，可以再輸入腿技變化成虛空龍顎閃。



飛龍的咆哮再現！
JANN LEE

JANN的截拳道可說是又快又強力，差不多身體每一部份也是武器！而且使對手吹飛的招式很多，令人有無形的壓迫感。著名的防御不能飛腿DRAGON KICK，加上新一集的打擊技更加豐富，令他的戰法更多變化。他的配音是由古川登志夫負責，他是作為《機動警察》篠原遊馬的聲優而著名的。他說JANN在戰鬥時發出的聲音，像是怪鳥的呼叫呢……（笑）



CHARACTER PROFILE
國藉：中國（JAPAN）
流派：截拳道（JEET KUNE DO）
年齡：20歲
體格：173cm 75kg B99 W80 H92
血型：AB型
誕生日：11月27日
職業：保鑣
喜歡的東西：HAMBURGER
趣味：動作電影鑑賞





父母之死後…追尋真相的少女…
HELENA

劈掛拳在攻擊力上依然是比較起其他角色的低，HELENA主要的戰法還是在中下段變化攪亂對手後，以投技或誘導對手出招作HOLD。新一集之中她的投技增強了，HELENA的FANS在DOA3的對戰策略上可能要有所改變，DOA2的打法和3有些不同。另一個HELENA注目的地方也是在華麗的服飾上，她是所有女角之中服飾西歐色彩最濃厚的一位，這和她是OPERA歌手有多少關係吧。HELENA的聲優是小山裕香，她覺得這一集的HELENA多了一份冷徹的感覺，這是和失去父母有重大關係呢……



CHARACTER PROFILE
國藉：法國（FRANCE）
流派：劈掛拳（PI QUA QUAN）
年齡：21歲
體格：170cm 49kg B90 W56 H86
血型：AB型
誕生日：1月30日
職業：OPERA歌手
喜歡的東西：BLANCMANGER
趣味：與愛犬散步





中國國粹太極的小鳳仙
LEI FANG

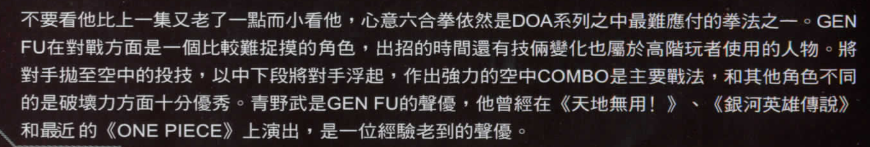
LEI FANG是太極的高手，不論在打擊技、HOLD和指令投技上也十分平均與全面，加上專用的萬能HOLD可以撥開對手的招式，可謂攻守兼備。DOA3上她的HOLD得到一定程度改進，破壞力上升之餘，難度也提高了不少，因為這些也是中下段的腳HOLD來，很難捕捉對手這方面的攻擊。為LEI FANG配音的是當《我的愛神》烏璐一角的聲優冬馬由美，現在於電台廣播劇和西片配音方面活躍中。



CHARACTER PROFILE
國藉：中國（CHINA）
流派：太極拳（T'AI CHI QUAN）
年齡：19歲
體格：163cm 50kg B87 W55 H86
血型：B型
誕生日：4月23日
職業：學生
喜歡的東西：杏仁豆腐
趣味：AROMA THERAPY







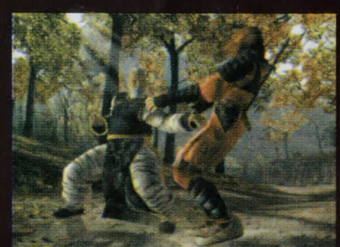
瞬發的破壞力與技術的進化！
GEN FU

不要看他比上一集又老了一點而小看他，心意六合拳依然是DOA系列之中最難應付的拳法之一。GEN FU在對戰方面是一個比較難捉摸的角色，出招的時間還有技倆變化也屬於高階玩者使用的人物。將對手拋至空中的投技，以中下段將對手浮起，作出強力的空中COMBO是主要戰法，和其他角色不同的是破壞力方面十分優秀。青野武是GEN FU的聲優，他曾經在《天地無用！》、《銀河英雄傳說》和最近的《ONE PIECE》上演出，是一位經驗老到的聲優。



CHARACTER PROFILE
國藉：中國（CHINA）
流派：心意六合拳（XINYI LIUHE QUAN）
年齡：65歲
體格：170cm 78kg B96 W102 H99
血型：B型
誕生日：1月5日
職業：古書店主人
喜歡的東西：麻婆豆腐
趣味：水墨畫

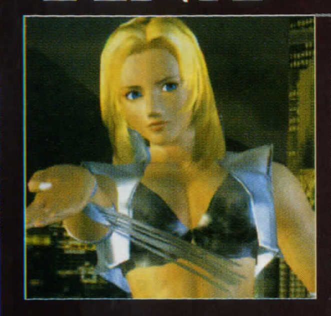






女子摔角界的超級模特兒
TINA

和她的父親一樣是職業摔角手，華麗的關節技是她的特徵。於投技方面TINA的選擇已經十分之多，COMBO投技、HIT投技、指令投技也豐富，所以在DOA3之中打擊技是TINA是主要強化的地方。最令TINA的聲優最深刻的對白是「女優哦~」，這是TINA在勝利後十分滿意自己演出而說的，果然是超級模特兒呢。



CHARACTER PROFILE
國藉：美國（U.S.A）
流派：摔角（PRO-WRESTLING）
年齡：22歲
體格：171cm 56kg B95 W60 H89
血型：O型
誕生日：12月6日
職業：職業摔角手
喜歡的東西：海鮮
趣味：TV GAME、踏單車





LEON
以技技為主體的意大利傭兵



CHARACTER PROFILE
國藉：意大利（ITALY）
流派：俄羅斯軍人格鬥術（RUSSIAN MARTIAL ARTS）
年齡：42歲
體格：192cm 128kg B135 W120 H123
血型：B型
誕生日：3月14日
職業：傭兵
喜歡的東西：PIZZA

和BAYMAN可以說是一對的軍人格鬥家，使用的武術也是一模一樣的俄羅斯軍人格鬥術，可是LEON便著重投技方面的類型。DOA3之中注目的是他新的空中投技，當浮起對手後便可以使出這種空中特殊投技。為他配音的聲優是戶谷公次，最近是活躍於報道等等傳媒系的工作。







飯綱的銳利感…你知道嗎？
RYU HAYABUSA

我王掌和飯綱落是HAYABUSA的代表作，穩守突擊這字眼還是離不開他。但在DOA3上追加了不少打擊系的招式，這相信可以改善攻擊力不足的問題，也不會令戰鬥集中在某幾招之上，讓對手捉摸到。例如蒼空連刀是上中段變化性質的招式，還有上段突擊手肘的天魔鳴動破也是他不可多得的技倆。替HAYABUSA配音的是演出過《機動武鬥傳G GUNDAM》的堀秀行。



CHARACTER PROFILE
國藉：日本（JAPAN）
流派：隼流忍術（NINJUTSU）
年齡：23歲
體格：177cm 70kg B105 W83 H92
血型：A型
誕生日：6月15日
職業：CURIO SHOP店主
喜歡的東西：壽司
趣味：登山、釣魚

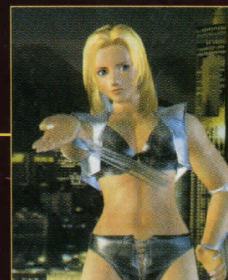






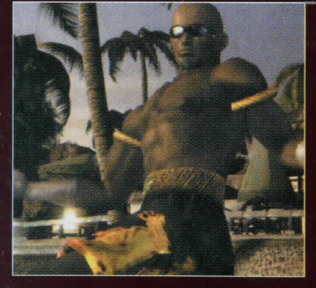






美籍泰拳手真正身份是DJ
ZACK

自由搏擊之中稱之為地上最強的現代拳術，便是以手肘和膝擊等強攻招式見稱的泰拳。ZACK在遊戲之中並不是弱角來，可是在他以腿技為主的招式上，花巧的比確定重擊的技倆為多。玩者在新一集之中可以更加自由自在地將腿伸出去了，追加的腿技之中多了不少可以二擇的地方，可是在實際的攻防之中有沒有進步便要實戰才可以感覺到。島田敏為ZACK配音的時候覺得DJ和泰拳很難聯想在一起，可是十分有趣呢！



CHARACTER PROFILE
國藉：美國（U.S.A）
流派：我流泰拳（THAI SYTAL BOXING）
年齡：25歲
體格：180cm 78kg B106 W84 H95
血型：O型
誕生日：9月3日
職業：DJ
喜歡的東西：雪糕
趣味：BILLIARDS





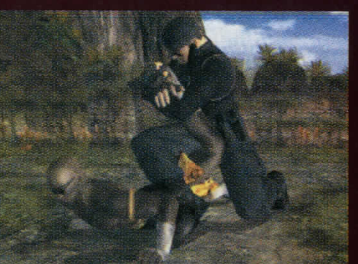
以HOLD為主體的軍人格鬥術
BAYMAN

BAYMAN是DOA1時便登場的角色，在DOA2之中是以隱藏人物出現，而在新一輯之中可以名正言順再登場了。和LEON同是俄羅斯軍人格鬥術高手，可是作為殺手的他，連戰鬥SYTAL方面也不一樣。BAYMAN是HOLD系的類型，可是在HIT投方面也出奇意表地實用。可是HOLD為主體的人物太被動，所以BAYMAN只可以擔任中流角色。為BAYMAN配上冷酷軍人口音的是銀河萬丈，是為《機動戰士GUNDAM》配基連一角而無人不知的名聲優。



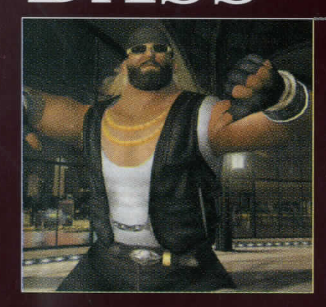
CHARACTER PROFILE
國藉：俄羅斯（RUSSIA）
流派：俄羅斯軍人格鬥術（RUSSIAN MARTIAL ARTS）
年齡：31歲
體格：182cm 105kg B120 W92 H95
血型：B型
誕生日：10月10日
職業：殺手
喜歡的東西：BEAFSTEW
趣味：武器收集、國際象棋





瞬發的破壞力與技術的進化！
BASS

BASS是一個堂堂的美國大男人，作為摔角手擁有強壯的身驅，是DOA系列中力量最強的人物，可是他在女兒TINA跟前是個傻傻的父親來。在DOA3之中加入了不少摔角性質的新投技，將打DOWN了的對手拉起來作背打，這是摔角味道非常重的招式。負責BASS的聲音的是鄉里大輔，在《機動戰士GUNDAM》之中演出撒比家兄弟其中一人的便是他了。



CHARACTER PROFILE
國藉：美國（U.S.A）
流派：摔角（PRO-WRESTLING）
年齡：46歲
體格：196cm 157kg B143 W135 H136
血型：O型
誕生日：7月4日
職業：職業摔角手
喜歡的東西：CHICKEN SAUTER
趣味：駕駛電單車、與TINA特訓













調查 METAL GEAR REX 的秘密開發！？

由小島秀夫監修的KONAMI人氣冒險遊戲系列——《METAL GEAR SOLID》的最新作品終於決定在11月29日正式發表，而且KONAMI在剛剛舉行完畢的GAME SHOW中公布了一條《METAL GEAR SOLID 2 SON OF LIBERTY》的最新宣傳短片，當中可以見到除SOLID SNAKE外的其他新角色等，現在大家就從這段MOVIE中看看有最新一集有什麼特別呢？

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PlayStation 2
發售商：KONAMI
遊戲類型：AVG
售價：6800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：預定11月29日

TEXT：MARKS



最初的體驗版是潛伏於油船，與GRUL KUBREACI大佐的女兒「OLGA」戰鬥。今次在GAME SHOW展出的體驗版是之後STAGE。這STAGE是以油船內部作為舞台。從圖片中可以見到移動的地方大幅度增加，而今次刊登的畫面可以知道STAGE的特徵。

EVRSION

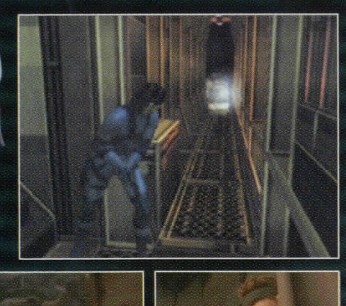
這個圖示是表示敵人察覺到自己的存在。同時，圖示亦表示了敵方進入搜索主角——SOLID SNAKE的狀態。躲進儲物櫃和桌下等等，就可以避過敵人。

ALERT

這個是當被敵人發現的時候，就會出現這個圖示。既使躲藏亦無法避開，只有將敵人擊倒才能逃脫。不過要注意這個圖示出現，便會使完成時的評級下降。







SOLID SNAKE

由美國最強的影子特殊部隊—FOXHOUND出身的傳說傭兵。FOXHOUND解散後受到政府命令潛入SHADOW MOSES島，對付利用METAL GEAR REX武器起義的同部隊，而且成功將METAL GEAR REX破壞。現在隸屬於反METAL GEAR財團Philanthropy(非政府組織)，追蹤新型METAL GEAR的秘密開發。

















新METAL GEAR !?



EMA

戴上眼鏡的露出寂寞的表情的她應該大約15、16歲，但可想像到其有同年紀沒有沒有的悲壯命運。



OTACON

METAL GEAR REX的開發者。在上集為SOLID SNAKE的作戰獲得成功作出貢獻。隸屬Philanthropy，今集成為SNAKE的幫手。



這圖片只可以見到機體的上半身，因為機體的體型太過龐大了，令人感到一份壓迫感

從左面和下面的圖片中看到。GAME SHOW的MOVIE中出現神秘機體。這部機體是最初體驗版出現的最新型METAL GEAR？至於右面圖片可看到手持日本刀，而被神秘盔甲包裹著的男子真正身份。



在黑夜中突然出現的神秘機體與上集破壞的METAL GEAR不同，到底……

發射瞬間放出青白LASER的強勁武器。可惜並不是SNAKE所使用的武器

雖然他的真正身份未明，但感到他應該會是強敵





OCELOT

舊蘇聯軍情報部專家，擔任KGB旗下的特殊部隊後加入了FOXHOUND，於上集參加SHADOW MOSES的武器起義。他是喜歡使用REVOLVER的槍械愛好者，而其專業是擔任拷問的特別顧問。



OLGA

傳聞與OCELOT勾結的她是率領俄羅斯私有部隊的GRUL KUBREACI女兒。參加新型METAL GEAR搶奪部隊時，因SNAKE的妨害而失敗。



使用強力武器

在宣傳短片中，可以見到放出強力LASER的「LAUNCHER」武器出現。可是，從畫面中看到，使用這武器的並不是主角——SOLID SNAKE，而是在GAME SHOW中公布的FORTUNE。到底她是「敵人」，抑或是「自己人」？考慮這件武器的威力，當然祈求她是自己人啦。



FORTUNE

前額留有一束長髮的她以神秘LASER GUN進行射擊，但她會否得到「幸運」的眷顧呢？





VAMP

VAMP就是「吸血鬼」的意思。從VAMP的設定好像他很喜歡血。那把軍刀是否會像吸血鬼那樣奪去對方的血。



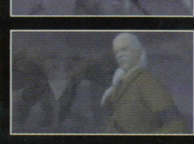





















COMING SOON!!



續報！新公開角色、戰鬥系統詳情曝光！！

DISNEY SQUARESOFT TEXT: KACHUN

KINGDOM HEARTS キングダム ハーツ

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：SQUARE
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：明年春

PS2/RPG

經過之前的介紹，相信大家對由SQUARE與迪士尼合作開發的全新RPG遊戲『KINGDOM HEARTS』已經有了基本認識。今期將會為大家繼續送上遊戲的各項資料，當中包括最新公開角色、相關故事內容、以及戰鬥系統詳情等資料。對本作有期待的朋友絕對不容錯過！

與森林之王展開冒險歷程！

就如之前的介紹所講，『KINGDOM HEARTS』除了會有本身獨有的原創角色以外，亦會加入大量迪士尼和SQUARE以往的經典角色。繼上次介紹過的唐老鴨、高飛狗等之後，落實於本作內出現的還包括迪士尼著名動畫《泰山》內的一眾經典角色，當中包括主角森林之王泰山、漂亮動物學家JANE、獵人CLAYTON、以及泰山的猩猩朋友都會悉數登場。在故事方面，暫時知道主角SORA等會在森林同泰山相遇，又分別遭受騎著一頭巨型變色龍的CLAYTON和HEARTLESS的襲擊；為了保護森林的和平，SORA和泰山必須並肩作戰，才可將敵人擊退。



◆在森林碰見泰山等人。



◆SORA+唐老鴨+泰山＝黃金組合？！

泰山（TARZAN）

自少在森林中身大，並由猩猩KALA養育成人。性格善良，擁有極佳的運動能力；爬樹技巧堪稱天下第一。

CLAYTON

協助JANE到森林做猩猩生態調查的嚮導，但真正身份其實是一名獵人。平凡的面孔下，似乎盤算著些甚麼似的。

JANE

動物學家，為調查有關猩猩的生態而來到森林；美麗而充滿活力的女性，與泰山成為知己。

KERCHAK

森林內猩猩的首領；對於作為人類的泰山初時並不接受，後來經過一段時間共同生活，對後者優秀的才能終於予以肯定。為「猩」沉默，不愛說話，但時刻為同伴設想。

TERK

與泰山自少相識的女猩猩；淘氣反斗，十分愛玩。教懂泰山爬樹和森林內各種生存法則。

KALA

在KERCHAK的反對下，一手將泰山養育成人的女猩猩；對泰山呵護有加，視如己出。

戰鬥系統續探

在上次的介紹內，曾經為大家粗略介紹過有關本作的戰鬥系統；隨著新資料到手，以下將為大家繼續介紹。

各項能力的回復方法

在戰鬥系統上，本作所採用的並非『FF』系列的「TURN 制」形式，而是類似ACTION RPG、動作性極高的戰鬥系統。此外，在戰鬥期間，畫面右下方設有SORA的HP、MP、MP回復顯示計，方便玩者了解主角各項的能力狀況。各能力計的內容和回復方法將分述如下：

〔1〕CHARGE

可以通過攻擊敵人等途徑累積，但視乎攻擊方式的不同，將會對CHARGE的回復量構成影響。儲存一數量後將會換化成MP；使用一些MP消費較低的魔法時，將可以從這部份直接消費。

〔2〕MP

視乎使用魔法的種類消費MP；由於儲存一定CHARGE後可以轉化成MP，究竟要用消費大量MP的強大魔法，抑或以小招式跟敵人一決勝負，將會由玩者所採用的戰術決定。

〔3〕HP

顯示SORA的體力值；受到敵人攻擊的話將會減少，變成「0」的話便會GAME OVER。可利用各種道具作體力回復。

值得一提，在遊戲內擊倒HEARTLESS的話，將出現叫「PRIZE」〔プライズ〕的顏色球；視乎顏色的不同，「PRIZE」可以帶給主角回復MP、HP等不同效果。可是，「PRIZE」會隨時間經過而消失，務請大家盡速收集！另外，又會有一些似乎是寶箱的東西，裏頭將會為玩者提供各類特別道具。


◆把握時間收集「PRIZE」啦！

《FF》大配角也串演一角？！


◆腰間的「腹卷」是CID的標誌。

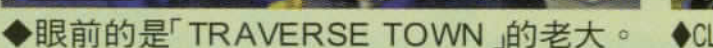
除《泰山》的經典人物以外，最新公開的還包括SQUARE《FF》系列的大配角CID和MOOGLE。曾經在《FF》系列內飾演過飛機師、工程人員等的CID，在今集遊戲內將會以道具店店主的身份出現；配合可愛角色MOOGLE，究竟兩者能夠為主角帶來些甚麼有用道具呢？

BOSS BATTLE--合作最重要！

在與唐老鴨等見面的「TRAVERSE TOWN」，或者是碰見泰山的森林等各地域，都會有所謂「BOSS」的存在。跟一般的HEARTLESS不同，這些「BOSS」除了體型龐大之外，更擁有強大的破壞能力。玩者必須控制主角，與同行的同伴通力合作。同時，由於「BOSS」在體力方面也相當高，請大家做好持久戰的準備！


◆眼前的是「TRAVERSE TOWN」的老大。


◆CLAYTON騎著一頭類似變色龍的巨型怪物，向SORA等衝過來。



號外！唐老鴨、高飛狗新裝上場！

CID〔シド〕
年齡42歲，在遊戲內經營道具店生意。言行雖然有點粗魯，但卻是個剛直的人。擁有一雙靈巧的手，看來並非僅是道具店店主這麼簡單。

高飛狗〔GOOFY〕
討厭武器的皇宮騎士隊長；為出外追查國王下落，特意換上了一套較輕便的原創服裝。

MOOGLE〔モーグリ〕
『FF』人氣角色，在本作內則會以店員的身份出現。

唐老鴨〔DONALD DUCK〕
遊戲內專為帝王服務的皇宮魔法師；這款藍色套裝乃為今次遊戲原創的。

Text by 阜林

SEGA / UGA 2001



機種：PS2/DC
製造商：SEGA（UGA）
售價：未定
發售日：預定2002年春
遊戲類型：ACT
容量：DVD-ROM/GD-ROM
記憶：未定

SPACE CHANNEL 5 Part 2

宇宙一著名（？）的報導員ULALA再次登場！還同時登陸於DC及PS2！全新的（？）一次宇宙危機出現，究竟她會怎樣再度拯救宇宙？

太空頻道5再次為拯救宇宙而開台！

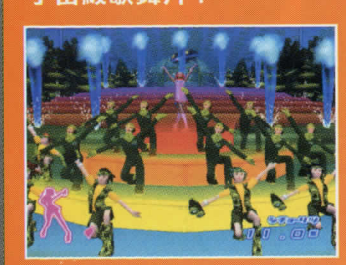
ULALA再次報導宇宙危機！

曾經拯救宇宙的美麗報導員，ULALA回來了！以美妙音樂配合精彩舞蹈，打倒外星人救出被困的人們。今次不只是舞蹈，還加入了唱歌及其他樂器，把動作部分完全提升，ULALA再次為大家報導拯救宇宙的經過！



◆手腳都被纏著！ULALA能否脫離危險？

宇宙級歌舞片？



◆充滿4、50年代歌舞片味道的畫面，看著ULALA及一眾人們總有一種有趣的感覺。

上一次只是以舞蹈形式進行遊戲，而今集更加入了演奏樂器，還有唱歌！另外ULALA的服裝數目也會大幅增加，還有收集各式各樣的寶物的要素，務求把ULALA的魅力盡情發揮！就由現時公開的遊戲畫面中為大家研究這一些新要素！

今集可以換服裝？

除了上集的橙黃色「戰衣」外，ULALA多了兩套，分別是白色及粉紅的色的服裝出場。究竟是隨著遊戲進展而出現，還是由玩者自行決定以那一套服裝遊戲？據監製水口透露，遊戲裡會有一個稱為「衣裳部屋」的東西，最少表示了是可以從遊戲中，取得ULALA的新服裝！



對手不單只宇宙人！

上集主要的對手，是一群稱為「摩羅星人」的外星人，當然還有一些阻撓ULALA的人出現了，而現時的畫面中對手們都是人，會否有外星人的出現？與他們「戰鬥」時又會如何？



有多少種樂器？

除了跳舞外，還有使用樂器的「戰鬥」，之前畫面的鼓及KEYBOARD，還有現在的結他，遊戲中會有多少種樂器出現？而這些樂器本身會否有不同的外型或顏色讓玩者收集？





卡…卡拉OK？

畫面上出現了字幕，還要是卡拉OK裡的歌詞般會變色！這一個唱歌對壘會是怎樣的進行？DC及PS2都有咪，會否要玩者放下手掣，用咪跟住唱？還是…？



上一集的角色全體登場！

上一集中出現的角色，包括那宇宙海盜，ULALA的「好對手」PULIN，還有那「M.J.」，「摩羅星人」也會再次出場！據水口透露，《Part 2》裡會出現一些前所未有的厲害人物，還有不少隱藏人物等待玩家們去發掘啊！





TEXT：春日恭介
(c)SEGA



車檀知名的地獄賽事－LE MANS 24，雖然不是遊戲界的熱門題材，不過有關他的遊戲卻依然是長出長有。究竟這種挑戰人車極限的賽事有什麼吸引，相信一定要試過這遊戲才知道。

人車合一！挑戰持久耐力!!

LE MANS 24 HOURS







PS2
RAC
SEGA
價格未定
容量未定
2002年春發售預定
GT FORCE對應

歷史悠久的地獄試練

LE MANS 24 HOURS這賽事已經有70多年的歷史，每年會舉行一次，而每次也會有不少熱愛賽車的好手參加，雖然不會有太多選手可以完成整個賽事，但他們參與的目的，明顯不是為奪標，而是被LE MANS 24 HOURS的魅力深深的吸引著。在之前推出過的遊戲版本中，玩者未必可以真正體會這賽事的真正魅力，但今次相信應該可以一嘗心願，因為今次由SEGA開發的PS2版《LE MANS 24 HOURS》，將會有真正的24小時的賽事，亦即是玩者一定要玩足24小時才可以完的賽事。單是聽也已經覺得瘋狂，不過大家不用擔心，遊戲途中是可以進行SAVE，那即是這個24小時的賽事是可以分數天甚至數星期去進行，雖然是失去了持久耐力的意義，但總算是一場《LE MANS 24 HOURS》。另外遊戲還有不同的時間模式可供選擇，例如是十小時賽事之類，這樣便不用SAVE也可以，但大家也不要小覷這十小時，因為要在遊戲主機前座上十小時也不是一件易事，加上在這十小時內是走著同一賽道，對遊戲者而言，已經是一頁挑戰。

由白天跑進黑夜

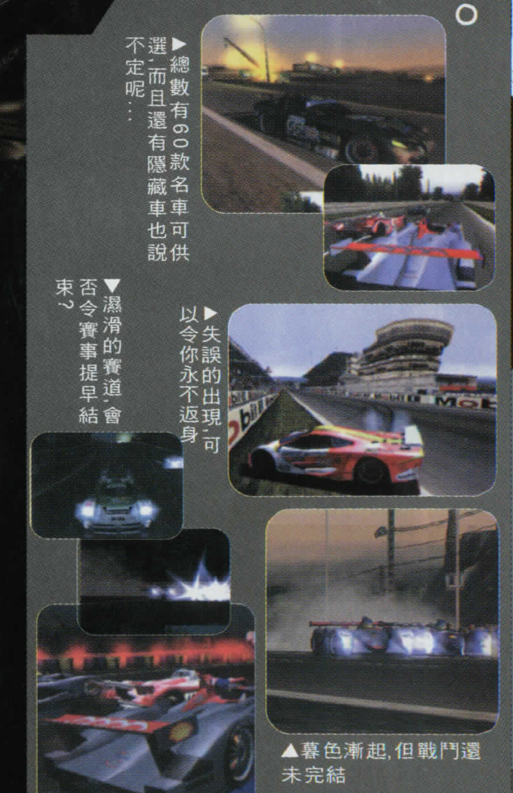
既然是24小時的競賽，那當然會有時間的轉變，在遊戲中，天色會因應時間而轉變，白天的烈日當空，黃昏的夕陽餘暉，也會一一由PS2運算給大家欣賞，這算是給地獄戰士的一點甜品。

時間總是比車子還要跑得快

賽車，當然是以時間來分勝負，而在LE MANS內，時間變得更加重要，因為賽事是以24小時進行，所以失誤所累積的時間，是對賽果有決定性的影響。而且參加LE MANS的戰車，由於是要長時間進行競走，所以在機能上是跟一般的賽車有所出入，在加速方面會比其他賽車較慢，所以一個小失誤便可能令你掉下了頒獎台。

夜雨洗我累

天有不測之風雨，我們永遠不可能使風為我們吹，雨為賽事停。在比賽中，很多時會有天氣的變化，夜雨洒在賽道上，令已經疲憊的戰車更加疲憊，不過看見黑夜的來臨，也代表了終點就在眼前，要放棄的話，還是太早了吧。



▶總數有60款名車可供選，而且還有隱藏車也說不定呢‥

▶失誤的出現，可以令你永不返身

▶濕滑的賽道，會否令賽事提早結束？

▲暮色漸起，但戰鬥還未完結

VIRTUAL STRIKER 3 VER.2002

TEXT：杉原



發售商:SEGA
售價:6800 日圓
容量:8cmDVD
記憶:未定
發售日:2002 年1 月24 日
NGC/SPT

在家中享受最強街機足球的快感

一直以來維持著高人氣的街機足球遊戲VIRTUAL STRIKER，第三代亦正式移植家用機。除了把街機版的遊戲忠實移植外，畫面質素及遊戲系統也得到進一步提升。而且家用版更加入了全新的遊戲模式，球隊數目亦大幅增加，可說是120% 移植的作品。

內容充實，操作簡單

與過往數集一樣，操作只需長傳、短傳、射球和改變陣式這幾個指令，操作十分簡單。在玩者改變陣式的同時，其他球員亦會跟隨著指示走動，令玩者能輕易地控制球員的位置，使攻勢的組織更為流暢。前作中改變戰術會連帶著陣式一同改變，但今集將會把兩者分開處理，大大增加了遊戲的戰術性。憑著這些指令玩者可依照自己的意思發動華麗的攻勢，以把球送進對方網窩為目標。


◆臨場感十足的遊戲畫面


◆球員的設定十分細緻，認得小野伸二的Skin Head嗎？


◆SHOOT!

新模式！Road To International（暫名）


◆經過強化的日本隊會變成甚麼樣子？

顧名思義，在這模式裡玩者需要帶領球隊進軍世界盃。玩者可在所有球隊中選出一隊，在遊戲中的四年間不斷把球隊強化，育成一隊最強的球隊，以奪得世界盃這足球界的最高榮譽為最終目標。在這四年間玩者需要做的是進行友誼賽，藉此提升球隊的實力，然後通過外圍賽進入決賽週，再突破分組賽，向世界冠軍的寶座邁進。然而，透過比賽結果和訓練方式的差異，即使同一國家也可以培養出截然不同的隊伍，玩者可依照自己的個性創造出一隊完全屬於自己的球隊。

新加入的元素

在加入新的育成模式的同時，遊戲亦加入了多種新元素。最為親切的當然是Edit Mode，玩者可隨意更改球員的名字、球衣號碼和球鞋的樣式，由於本作只有日本是以真實姓名登場，改名已屬部份玩家的指定動作，改回名字會令投入感增加不少呢！



◆日本隊將以真實姓名登場

為了更接近真實本作亦保留了黃、紅牌的制度，亦加入了換人的系統，方便戰術上的調動。登場球隊更由原有的32隊大幅增加至64隊，使遊戲的內容更豐富，遊戲性比前作更高。


◆從這角度看球賽，別有一番風味

多元化的比賽模式

世界盃

進行傳統世界盃決賽週的模式。玩者需要控制球隊先進行分組賽，取得首兩名後進入淘汰賽向優勝進軍。遊戲的難易度將會因應玩者所選擇的球隊的實力強弱作出適當的調整，選擇球隊時需要特別留意。


◆不知守門員的實力有沒有得到提升？

盃賽

自行設定參加球隊數目與玩家人數，進行淘汰賽的模式。與眾多朋友一起遊玩時的最佳選擇。

聯賽

進行計分制的聯賽，經過與所有參加球隊對戰後，計算得分最高的為優勝者。充分考驗玩者的實力與穩定性的模式。



◆加時再戰，但球員們已疲態畢露…

評價模式

給予玩者對電腦戰的評價的模式。電腦會根據玩者在比賽中的所有行動，在比賽完結後給予評價。玩者可以此模式來給予自己客觀的判斷，看看自己的實力如何。

對戰模式

跟別人對戰的模式，可自由設定比賽時間及比賽用球場。本作中更可使用在Road To International（暫名）中訓練的隊伍作賽，玩者可以藉此展示一下自己的球隊的實力。



◆被罰黃牌，以後要小心點了…



SONIC ADVENTURE 2 for GC SONIC ADVANCE

超音鼠音速衝進任天堂上

TEXT by AINHO

SEGA經典代表作SONIC系列，為慶祝SONIC誕生十週年，而特意於他生日當天推出的最新作Dreamcast版「SONIC ADVENTURE 2」，除早前確定會於任天堂最新主機GAME CUBE推出移植版外，最近更公佈與GC版具連動功能的GBA版「SONIC ADVANCE」。基本上，GBA版「SONIC」以育成Chao及進行小遊戲為主，然後利用連接線連駁GAME CUBE，將育成出來的Chao上載回GC上，情況就如當時DC版與VMS一樣。(豈不是叫玩家要一併購入這兩款作品？)


超音鼠打算將Chao轉移到GBA上育成


收集Chao作出培育的要素，已成為「SONIC ADVENTURE」系列的特色之一



機種：GAME CUBE(GBA)
發行商/製造商：SEGA
遊戲類型：ACT
發售日期：2002年冬
售價：未定(5800日圓)
容量：8cm 專用光碟(盒帶)
記憶：未定
應GBA連接線

Chao們兩岸四圍走！

今次「SONIC ADVENTURE 2」GC移植版與DC版的內容一樣，不過就加入可與GBA連接的連動功能。圖中所見，DC版時將chao下載的機器，由VMS的圖案改成一部GBA，而於下載的遊戲介面上，正是將遊戲中得來的Chao帶往GBA上的過程，然而從中可以見到，Chao的能力主要劃成為Swim、Fly、Run、Power及Stamina五項，而每一種能力都有一個等級。另外，也可將GBA上得到的道具帶回主遊戲中使用，更可以憑著機與機之間的連接，作互相交換之用。



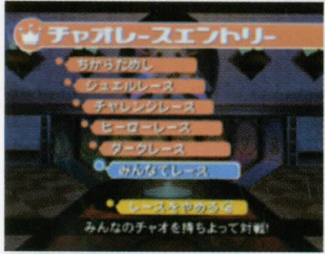
這是將Chao傳送到GBA的畫面



玩者可將自己得到的道具與朋友交換

將育成下來的Chao出賽

GC版「SONIC ADVENTURE 2」，同樣保留「Chao Race」的小遊戲。玩者可將GBA上育成出來的Chao參加比賽，遊戲有多條賽道及多個不同形式的比賽提供，有「鬥力」、「JEWEL RACE」、「CHALLENGE RACE」、「HERO RACE」、「DARK RACE」和「大家的RACE」，而期間可以見到Chao們的比賽行走時各種的有趣動作和表情。Chao的不同能力，也會影響於不同特徵賽道時的狀態。最終以勝出賽事得到冠軍為目的。



遊戲提供多種類比賽方式選擇

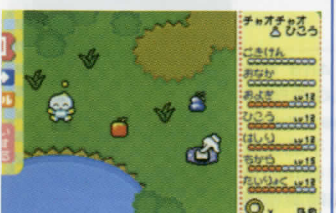

玩者可看到Chao們比賽時的樣子

隨時隨地育成Chao

GBA「SONIC ADVANCE」方面，主要以育成Chao為目的。遊戲的右邊畫面上，可以清楚看到玩者所育成Chao的各能力狀態，而下方的光環數目是遊戲中的貨幣，利用金錢可購買到一些食物給Chao。進食不同食物的Chao，其能力也會隨之有所變化，而遊戲上也可以見到Chao各種的可愛趣怪動作，而且據知會為Chao加入一些必殺技，期待進一步消息。

不可或缺的小遊戲

透過迷你遊戲，玩者可獲得光環(金錢)作購買食物給Chao之用，以育成出最強Chao為目的。圖中所見，這是其中一個神經衰弱的迷你遊戲，玩者首先記起所有圖案的位置，然後將之逐一找出相同的圖案，若是取得好成績的話，所獲得的金錢便會越多。至於食物的種類繁多，有平有貴，當然高額的食物，其滿腹度和效果會非常豐富。


Chao身處的地方就是遊戲其中一個的版面


玩者替心愛的Chao輸入一個名字後便可開始遊戲，當中更有多種特殊文字提供，替名字引入感情

分數越高，獲得的金錢便會越多

打開購買視窗，便可購入Chao的食物



GAME PLAYERS GAME DATA

機種：GBA
製造商：SEGA
售價：未定
發售日：預定2002年春
遊戲類型：ARPG
對應對戰線
不對應一帶多人連線

Text by 阜林

SEGA 名作於GBA上復活！

在MD時代成為名作之一的《Shining and the Darkness》及《Shining Force》，一直到受到不少朋友的支持，並希望於往後的機種推出續篇。時隔多年，《Shining》系列以一個最新的姿態復活！究竟最新作《Shining Soul》是一個怎樣的遊戲？





手提版《PSO》？Communication RPG

《Shining Soul》的其中一個特徵，是利用GBA的通訊機能，能夠接上四機四人同時進行遊戲，就好像《PSO》一樣。由於各玩者是自由行動的，所以大家可以一起去冒險，或者各自到每個迷宮探索。然而現時未公開四機之間人物如何溝通（筆者預想：四個玩者自己溝通！），相信往後會有進一步的介紹。

Story

遙遠的古代，破壞的化身DARK DRAGON把地上的文明消滅了。經過了數百年的光陰，建立了新文明的人類再植根於大地，然而DARK DRAGON的醒覺令大地再次變成了火海。此時，對抗DARK DRAGON的一團人出現了，這群被稱為「光之船團」的人們，是那些被滅的古代人的子孫，他們代替地上人對抗DARK DRAGON，經過了漫長的鬥爭，已經接近最終決戰的時候。由軍師羅亞率領的光之船團，能否擊倒DARK DRAGON旗下的五名將軍？





人物設定仍是初代《Shining Force》的玉木美孝老師！

從四個職業中選擇

作為RPG，當然有代表玩者自己的人物了，而遊戲中提供了四個職業給玩者選擇，包括戰士（人類）、魔法師（人類）、弓箭手（妖精）及狂戰士（龍人）。四個人物除了本身的特徵外，玩者本身還可以設定人物的名字，頭髮及服裝的顏色，即使連線時遇上相同人物，也可以由顏色分辨（四人同色就另作別論囉…）。



每個迷宮的最後會出現首領，四人合力相信會容易一些吧。



四個人都是不同職業當然最好了，但四人同職的話又如何？

連線RPG必備？道具收集與交換

在冒險期間，會在敵人或寶箱中發現各種各樣的寶物、道具。除了一般的物品外，與那些Online RPG一樣，遊戲中會出現一些「稀有道具」。雖然樣貌可能會與某些道具相同，但它們都會擁有一些普通道具所沒有的特別能力，而出現率也是比較低的。



道具畫面，若只是有眼前25格這樣大的話，對於「尋寶家」來說倒不是好事呢（笑）。



各樣道具、武器都會散落於畫面上，一目瞭然。

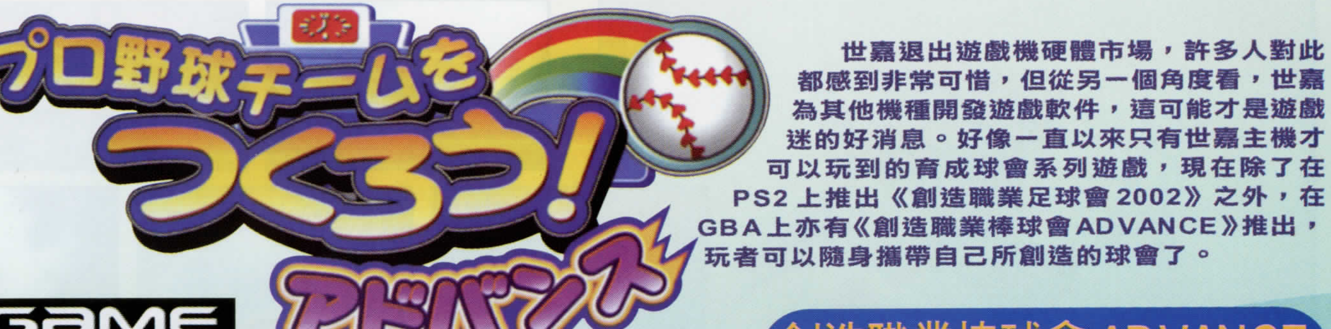
此外還有一種稱為「超稀有道具」的強力寶物，能力或者類型都可說是獨有的，當然出現的機會會比「稀有道具」更低，甚至是打倒某些指定的敵人才會有機會出現的呢！加上可以連線的關係，當然是與朋友們一起去努力收集，或者交換這些道具囉。

《Shining》小回顧

要算到《Shining》系列的開始，不得不提1989年推出的《Shining And the Darkness》，是MD少數的3D迷宮RPG。1992年推出《Shining Force》把SLG與RPG混合，創造了S · RPG這個新遊戲類型，其後《II》與外傳遊戲於MD及Game Gear上推出，可說時黃金時代。SS初期的《Shining Wisdom》雖然繼承了這個名字，不過由於其高難度及世界觀的改變，未能得到大多玩者接受。而延續了《S.A.D.》系統的《Shining The Holyark》成績也只屬一般，《Shining Force III》以三部曲形式推出，可惜時間相隔太久，未能再起熱潮，整個《Shining》系列，也隨SS的末落而沉寂下來。



玉木老師還珍藏了《Shining Force》的海報呢。



世嘉退出遊戲機硬體市場，許多人對此都感到非常可惜，但從另一個角度看，世嘉為其他機種開發遊戲軟件，這可能才是遊戲迷的好消息。好像一直以來只有世嘉主機才可以玩到的育成球會系列遊戲，現在除了在PS2上推出《創造職業足球會2002》之外，在GBA上亦有《創造職業棒球會ADVANCE》推出，玩者可以隨身攜帶自己所創造的球會了。

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：GBA
生產商：SEGA
遊戲類型：SLG
價格：未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：預定2002

創造職業棒球會 ADVANCE

在街上當球會老闆

TEXT by SAKURA KI

隨時隨地成為經營者

在Dreamcast版中大受歡迎的《創造職業棒球會》，新作在手提機之皇GBA上登場。玩者要成為職業棒球會的老闆，參加日本的兩大職業棒球聯賽(CENTRAL LEAGUE和PACIFIC LEAGUE)，除了要訓練和強化球隊之外，還要處理球會的人事和營運的各種問題。目標在全國14隊球隊中脫穎而出(每一個聯賽各有六隊，再加上玩者和對手的二隊，合共14隊)，成為全日本最強的職業棒球隊。



日本職業棒球的兩大聯賽



創造一隊屬於自己的球隊

簡報式報導賽況

與DC版比較，GBA版的重點會放在人事管理和球隊經營方面，因此球隊的比賽會以簡報式報導，一些重要和決定勝的情況才會表現出來，比賽多數會顯示投手和擊球手的表情，球員的心理狀態亦能從他們的面上看到。另外一些強打或一發逆轉的戰況，更會有精彩和緊張特別的EVENT場面表示，玩者好像在看電視般刺激。


這是比賽時的畫面


留意投手和擊球手的面部表情


千鈞一髮等情形會這樣表示


精彩而刺激的場面



玩者自由選擇球員的五官

不同的KEYWORD 創造不同個情的球員

屬於自己的原創球員

創造職業棒球會的其中一個趣味，就是玩者可以自由創造完全屬於自己的球員。玩者可以隨著個人喜好，選擇球員的樣貌和五官，還可以利用三個KEYWORD 來決定球員的能力值，不同的組合會有不同的能力，要看玩者創造一個怎樣的球員。

每月也有豐富的事件

在整年的漫長比賽之中，玩者亦要處理其他的事項，不過正所謂「天有不測之風雲，人有嘗時禍福」，球會每月都會有不少的事件發生，無論是資金的增減，選手能力和士氣的升降，4月PENALTY RACE 開幕，還有一些要滿足某些條件才出現和隨機出現的EVENT，相信定能提升玩者的趣味呢。



經營上會有各式各樣的事件發生

特殊的事件能令玩者更投入

選一個漂亮的秘書

此遊戲和DC版一樣，身為球隊老闆的玩者，因為太多工務纏身的關係，所以可以請一個漂亮又可愛，精明又能幹的女秘書幫忙。她除了會每月向老闆會報球隊的經營和人事狀態外，那些事無大小的EVENT也會向玩者交代。玩者可以從四名女秘書選擇，不要只顧看秘書的面，還要留意她們的能力值才是啊。


秘書是玩者的好伴侶呢







OPENING 與系統大曝光

SONY製作的人氣RPG遊戲系列《WILD ARMS》最新作，經過二年多的時間終於在PS2這平台首次與FANS見面。遊戲以獨特的世界觀和壯大的故事，再加上創新的系統和精彩的CG MOVIE，吸引了一班忠實的FANS支持。本作《WILD ARMS 3rd Advanced》(以下簡稱WA3)的世界充滿了西部牛仔片的味道，從最新公佈的OPENING中更能感受這點，請各位讀者在欣賞過後，筆者再為大家詳細介紹遊戲各方面的系統。

充滿西部色彩的世界

遊戲的舞台與前兩集的作品一樣，也是個稱為化魯佳亞的異世界，可是其實並沒有任何關連的不同地方，今集明顯地充滿了濃烈的西部牛仔味道。由於有這樣的關係，此作四周的地方也與西部劇出現的地點差不多，荒野、沙漠、短草平原和斷層地區等等絕不缺少，當然還有很繁華或簡陋的城鎮與鄉村，但全都不乏今集應有的西部劇氣息。在充滿了魔獸的大地之中，因為水源大少的關係而於各地方集結成村莊或城鎮。


荒地和斷層經常會出現


浮砂海十分危險



GAME DATA
機種：PlayStation 2
生產商：SCEJ
遊戲類型：RPG
價格：未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：預定冬天

TEXT：SAKURA KI

CHECK ONE WORLD



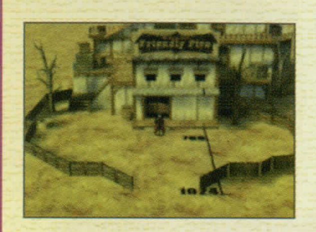
巴斯卡殖民地

巴斯卡是信奉「守護獸」和擁有獨自宗教文化的少數民族，建築物和物品多數都是木製品，村內周圍也有祭壇設置，充滿了獨特的宗教色彩的地方。可能因為拒絕文明入侵的關係，或是有「守護獸」的福蔭，四周環境比其他地方多些綠色植物生長。



巴拉古拉斯

一些逃亡的人聚居而成的地方，為了自衛而設有望遠鏡的大屋是其特色，從圖片中看到那三層的大屋便是。從屋外那大招牌「FRIENDLY FIRE」來看，相信是間與槍械有關的地方。至於門外地面的數字，暫時未知是否與陷阱或防衛有關。



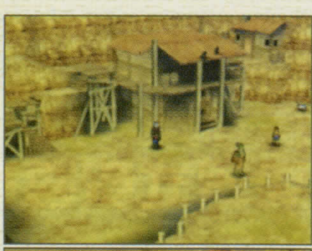
拉古絲斯之地

由於此地方會經常受到敵人的襲擊，因此這地方的村民便在四周建設了又高又厚的石壁，利用這堅固的防衛來保衛村民的生命財產，這亦是這村子的特色。可是由於這個特色，村民的心情和村內的環境一樣都是陰暗一片。



礦山村

於邊境聚集而成的村落，利用一些不能再使用的坑道上建築，由於沙塵較大的關係，所以很多建築物亦會建得比較高一點。在村中可以看到一些路軌設置於路上，從圖片看來比較像連接礦洞的交通工具，如果能在遊戲中使用會相當有趣。



哈夫利斯山頂

暫時在遊戲公佈的地方中最繁華的城鎮，從街上設備著街燈，還有那些外表豪華的房屋設計，相信在這裡定能購買一些貴重的物品和裝備品，生活水平很高的地方。另外，城鎮設置在一層一層的石上，亦是這地方的一個特色。



加拉斯古城

自古以來一些以武力自傲的人，為了揚名立萬而來到此古城，因此這裡最大的特色，就是經常聚集了一些實力很強的人。在遊戲中未知會否經常為成名而動武，不過相信這裡會設立一些競技場，能讓各位英雄豪傑一較高下。

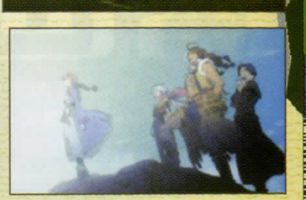










CHECK TWO FIELD SYSTEM

ENCOUNTER SYSTEM

承繼前作登場的ENCOUNTER系統，在移動場所和迷宮之中，有效地迴避遇上的敵人。當玩者與敵人遇上的時候，在頭上會出現「！」，這時玩者只要在「！」消失之前，快速輸入╳掣便能迴避遇上的敵人，避免了這次的戰鬥。不過此集亦會加入新的元素ENCOUNTER GATE，玩者所迴避敵人的LV越高，被扣掉ENCOUNTER GATE的能源便會越多，被扣完或不足便不能迴避，玩者要取回一些黃色的特別寶石才能回復。



能回復迴避能源的黃寶石

「！」消失前輸入╳掣能迴避戰鬥

SEARCH SYSTEM

此系統亦是從前作中承繼過來的，玩者從未去過的城鎮或迷宮，就算在其他人口中得知道所在地，也不會在應有的地方顯示出來，必須要玩者使用SEARCH SYSTEM的獨特系統來搜尋。玩者只要在FIELD的畫面上按上□掣，角色的周圍便會出現像網一樣的搜尋範圍，當移動到正確的位置時便會出現目標地方。另外，一些金錢、物品和告示版，亦能使用這個方法去找出來。

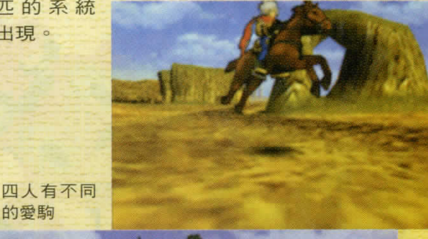
搜尋到要找的地方



按□掣後會出現搜尋網

乘用馬系統

這個完全是新登場的系統，可能由是配合西部牛仔風的關係，馬相信是不能缺少的移動工具。現在知道乘馬後角色的移動速度會大大增加，還有可以用來跳過一些不能徒步越過的斷崖（按○掣），屬於特殊的交通工具。至於入手方法應該會透過EVENT得到，未知會否有育成馬匹的系統出現。



四人有不同的愛駒



奔馳中的馬匹能跳過一些斷層

CHECK THREE BATTLE SYSTEM

爽快的通常攻擊

由於PS2已經能輕易地做到1秒60格的畫面，如果開發人員能夠製作一些出色的角色動作，在戰鬥時更能給人流暢和細緻的感覺。就像《WA3》一樣，雖然每位主角亦有獨有的配槍裝備，可是由於有彈數限制的情況下，因此通常攻擊成了主要攻擊的方法。每位角色的攻擊動作和力量會有差異，但都是以接近敵人身邊攻擊為主。暫時沒有公佈會否有多種招式的出現，但對付同一個敵人時，四位主角的攻擊也有很大的差別，相信若果真的有不同的招式，相信會令玩者的投入度大大增加不少。



利用槍支作武器的通常攻擊



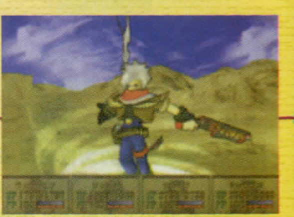
亦有使用拳腳攻擊的招數

華麗的魔法攻擊

《WILD ARMS》系列的前兩個作品中，只有限定的角色才能夠使用魔法，不過今集四位主角都能使用魔法已經得到証實。雖然詳細的魔法使用方法和修習方法暫時仍未清楚，但見角色使用魔法的畫面上沒有MP量的表示，相信會與前作FORCE POINT（FP）有很大的關係，只要有進一步的消息，本刊便會為大家作詳細介紹。



華麗的魔法效果



四位主角亦能使用魔法



TEXT: KACHUN

JAK X DAXTER 舊世界之遺產

負責『古惑狼』製作的「NAUGHTY DOG」，將會在PS2上推出一款叫『JAK X DAXTER 舊世界之遺產』的全新動作遊戲；遊戲將會以異世界為舞台，廣大的地圖、豐富的動作，則會是今次遊戲的主要賣點……

ジャック×ダクスター 旧世界の遺産

JAK

年輕冒險家；能夠感應「ECO」能量，吸收後可令自己力量倍增。身體輕盈，身手敏捷；為人沉著冷靜，不愛說話。

DAXTER

原為人類，受到「DARK ECO」的影響而變成了黃鼠狼。為人雖然比較多口好事，但亦屬好人一名；與「JAK」自幼相識。

為解開古代遺跡之謎而展開的冒險旅程！

豐富而描繪細緻的大自然環境、巨大而不可思議的古代文明遺跡……上述的就是本作『JAK X DAXTER 舊世界之遺產』的遊戲舞台。在遊戲內，玩者要操作主角之一的「JAK」，聯同同伴「DAXTER」，在全3D立體構成的巨大舞台上，自由自在地展開漫長的冒險探索之旅。遊戲將會以任務來劃分，在每個任務之下，主角都會同形形式式的怪物戰鬥，又要解開阻擋著前路的謎團和難題；然而，這亦正是完成任務所必須的條件。在動作方面，主角「JAK」在遊戲內的動作可說是層出不窮，無論是移動抑或攻擊動作都十分多樣化；配合流暢的畫面，絕對值得一眾動作遊戲迷加倍留意！至於同伴「DAXTER」，雖不能讓玩者直接操作，但他會經常為玩者提供各類遊戲貼士，協助玩者順利完成遊戲。



向充滿敵人和謎團的異域邁進……

遊戲介面徹底介紹

在本作內，玩者要控制主角「JAK」一邊打怪物、一邊設法解開不同版次、不同任務內存在著的謎團。其實，開發人員無論在操作、介面上花了不少心思，務求讓玩家可以「舒舒服服」地完成任務。例如，遊戲中玩者可以利用手制上右邊的「ANALOG STICK」，以360度觀測主角的主視點；又可按「R2」或「L2」制，將畫面變成如下圖的介面顯示。各項目的顯示內容將分述如下。

GAME PLAYERS GAMES DATA
發售商：SCEI
售價：未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：本年冬
PS2/ACT



位處左上角的心型其實是主角「JAK」的體力顯示計；分成3格表示3次攻擊，換言之，主角受到3次攻擊的話便會死亡。旁邊的數字代表已收集體力道具數目，儲滿50個便可以讓體力計回復一次。

成功解謎的話，便可以自動得到這種光球。

玩者可以利用這些蛋，在版與版之間出現的EVENT內換取不同道具。

隱藏在該版內的「TEISATUBAE」；將它們全部找出也是謎團的一部份。

顯示「ECO」的有效時間。

故事簡介

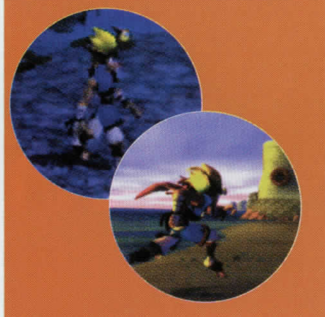
在遠古時代，有一個遺失了「普利卡素」〔プリカーソル〕文明。人們利用在那文明遺跡內產生、叫「エコ」〔ECO〕的能量，過著簡樸而和平的生活。但是，有一日，謎一般的怪物突然在遺跡附近出現。「JAK」和「DAXTER」有感情況不妙，遂到怪物出現的地區查探；可是，受到怪物身上神秘的「ダークエコ」〔DARK ECO〕影響，「DAXTER」的外貌竟然變成了一頭黃鼠狼！為了令「DAXTER」恢復本來面目，及解開遺跡隱藏的神秘之謎；兩人便決定展開冒險歷程，向古代遺跡的秘密探進.....

基本動作大「晒冷」！

正如一開始所講，今集遊戲其中一項最大賣點，就是那豐富而操作簡單的動作系統。在本作內，各項基本動作大至可以分為3大類，包括「移動」、「跳躍」、和「攻擊」；以下將為大家逐一介紹。

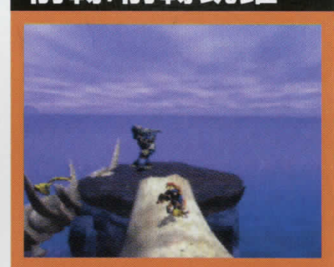
移動類

步行/疾走



利用手制左邊的「ANALOG STICK」，玩者便可以控制到主角的移動速度和方向。

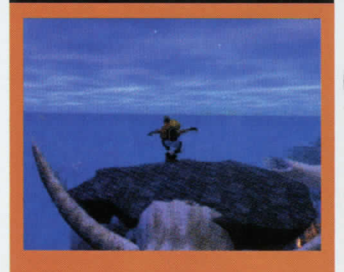
前轉/前轉跳躍



在移動途中，只要按「R1」或「L1」制，主角便會做出「前滾翻」動作；這時候如果再按「X」制的話，主角便會如彈珠般跳起。

跳躍類

跳躍/2段跳躍



遊戲內按「X」制可以令主角做出跳躍動作；而在空中再按一次「X」制的話，便可以做出2段跳的動作。

蹲下/大跳躍



在靜止的情況下，按「L1」或「R1」制主角會做出蹲下的動作；如果這時候按「X」制的話，便可以做出比2段跳跳得更高的大跳躍。

攻擊類

拳攻擊



遊戲內按「□」制，便可以使出攻擊中最基本一招--拳攻擊。

旋風腿



遊戲內按「○」制，主角便會做出以右腳為軸心、左腳掃向敵人的旋風腿；它的好處是可以同時擊倒多名敵人，而且可以配合跳躍使用。

垂直倒頭衝/垂直衝拳



主角在跳躍途中，只要按「□」制，便可以對正下方的敵人或物件使出垂直倒頭衝。

這招的好處是破壞力高，就連一般開不到的鐵箱也能輕易打破。另一方面，在蹲下的情況下，只要按「□」制，便可以讓主角使出垂直衝拳，以擊向處於正上方的敵人或物件。

在不同地域訪尋賢者蹤跡！

主角雖然知道怪物的出現係同古代「普利卡素」文明遺跡有關，但詳細情況，則只有博聞強識、但散居各地的「賢者」才知道；要解決今次事件，並讓「DAXTER」回復本來面目，主角必須向各地的「賢者」請教。為了尋訪賢人，在遊戲正式開始後，主角便要到不同的地域進行冒險，這些地域包括孤島、密林、海灘、沼澤等等。值得一提，因應不同的地形情況，主角「JAK」將會有不同的對策和特殊動作；究竟具體情況如何？那就要留待玩家在遊戲內慢慢體會喇！







① 在水世界裏，可使用在遊戲某處找到的「A-GRAV ZOOMER」代步。
② 森林世界......
③ 在雪地世界竟然有冰雪怪物出現。



Text by 阜林

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PS2
製造商：ARTDINK
售價：6800 日圓
發售日：預定11 月
遊戲類型：SLG
容量：CD-ROM
記憶：106KB 以上
對應Modem

一般的科幻SLG，裡面的戰艦大都是預先設計的，現在出現了一個讓玩者能親自設計戰艦的SLG 。將自己親製的戰艦送上戰場，相信玩者會更為著緊吧？

以前所未有的戰艦面對未知的敵人！

STORY

宇宙曆528年，銀河系由銀河系異種族協調同盟「CALMILAN」所統治。然而平穩的時代，被神秘的新勢力「SEED」所破壞。同盟建立了對抗SEED的防衛組織「ASDF」，展開反抗作戰。然而無法從衛星軌道上攻擊惑星中的SEED軍隊，於是決定派遣機動戰艦，直接於惑星中進行戰鬥。當中載著一名，希望把故鄉從SEED手上解放出來的少年…

自由設計艦隻的正統科幻SLG



前陣子KOEI推出了PS2版本的《鋼鐵的咆哮》，玩者自行設計戰艦去對付敵軍的千軍萬馬。而《SEED》這一個作品，亦是以玩者設計的戰艦，於浩瀚的宇宙迎戰敵軍，然而它更為要求形勢的理解及戰術的運用。利用自己的艦對，完成一個又一個艱鉅任務。故事與世界觀的設定，更是來自日本著名科幻小說家「羅門祐人」，其精密的設定及細緻的世界觀，對喜歡科幻的朋友可說是非常吸引。

遊戲基本流程

1. 隨著事件進行故事



以「ASDF」與「SEED」之間的戰爭，與及少年艾格．尼爾為中心，描述少年與少女的成長故事。在交待故事的過程中，會出現很多各種各樣，充滿個性及魅力的人物。

2. 設計戰艦



製作與敵人作戰時所需要的戰艦。完成戰艦之後，還要為其設定CPU的行動模式，準備作戰中使用。而戰艦設計方法的詳情，將會在後面介紹。

3. 根據情況準備作戰



完成戰艦後編成艦隊，然後向敵軍的部隊及據點進發。隨著故事的發展，每一場作戰的主要目的都不同（如敵全滅、佔領據點、防守自軍據點等），根據不同情況作出正確判斷，邁向勝利！

4. 與敵軍戰鬥



當雙方艦隊相遇時便會發生戰鬥，以3D畫面進行。完全由電腦負責的戰鬥場面，誰勝誰負便全靠之前玩者的準備功夫了。

設計自己的艦隊

遊戲的其中一個特色，是玩者自己能夠設計戰鬥中使用的艦隻。而艦隻的設計方法，與之前提及的《鋼鐵的咆哮》十分相似。在劃定的區域之中，由艦隻內部的引擎室、彈藥庫開始，到艦外殼的砲台、推進器，都是由玩者自行在過百種的組件中選擇。另外艦本身由AI操作，當中CPU的行動模式也由玩者設定。



引擎、彈藥庫，甚至戰機庫、機雷等，也在設計艦內時設定。



戰艦外殼的設計，除了武器外，還有不同的推進器、防護罩等組件。

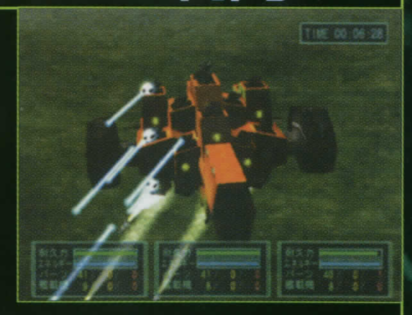


CPU的行動模式，由武器運用到作戰距離等都可設定。

GAMEPLAYERS MAGAZINE
NEW GAME
GAME PLAYERS

作出迅速反應的 REAL TIME戰鬥

戰術部分由「生產」、「索敵」、「戰鬥」及「回收」四個主要行動組成，是以REAL TIME進行的。除了生產之外，其他三個行動，都是要戰艦擁有特定的機能才能達成。如索敵時戰艦需要雷達等探測設備，而回收時則需要運輸設備。由於要一艘戰艦同時擁有這些機能是沒可能的事，因此設計戰艦時要顧及戰場的需要，免得欠缺艦隻引致作戰失敗。





生產

與其他「RTSLG」相若，戰術部分開始時，地圖上是有作為生產點的基地存在。能夠生產的艦隻，全部都是由玩者自行設計的，另外生產時會消耗相關的組件，而基地中沒有足夠的組件應付所有要求，因此首要的是收集組件，然後製作戰艦，最後是把造好的艦組成艦隊作戰。



索敵

地圖並不會全部顯示於玩者眼前，故此需要用上具索敵能力的艦隻或觀測機，以確認地圖上的情報。當然，破壞敵人的機體或艦隻，也會令敵方失去該地域的情報。截斷對方情報，便可有效地進行突襲，令戰局變得更有利。



戰鬥

發現敵人便會進行戰鬥，戰鬥是以3D畫面進行，艦隻會根據玩者之前設定的CPU行動模式作戰。戰艦本身的性能，與及由那一方面與敵人戰鬥，都會影響戰鬥的後果。若在索敵時找到對方較弱的部隊預先擊破，也會對戰局有利。



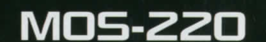
回收

除了開戰初段收集組件生產外，戰鬥中被擊毀的戰艦，不論敵我都可以進行回收，變成能夠作生產用的組件。不止是補充不足的組件，也有可能從敵軍手上，得到一些自軍沒有的新型組件。而回收得來的組件，當然是重新投入生產線，製造新艦隻參與戰鬥了。



艾格・尼爾

為解放故鄉而加入「ASDF」作志願兵的16歲少年，但是他並不知道，其母於「SEED」侵略期間失蹤了⋯



MOS-220

擁有有機物頭腦的操作員機械人，其性能絕不遜色於戰艦上使用的電腦。





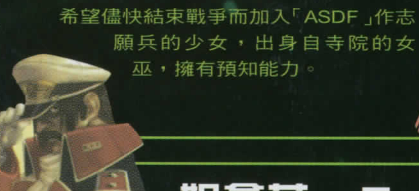


艾莉亞・尤基

希望儘快結束戰爭而加入「ASDF」作志願兵的少女，出身自寺院的女巫，擁有預知能力。

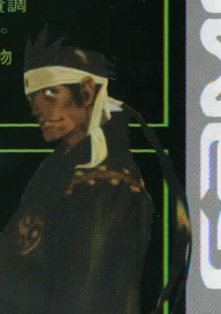
加西亞・葛特

參與奪回作戰，負責物資調遣、運輸等工作的明朗中年。在艱鉅作戰中也能成功運送物資的有力人物。



姆拿茲・F・白溫

「ASDF」大佐，為了令艾莉艾拿星的奪回作戰成功，被調派到宇宙要塞「格魯達」作司令官。同盟內無人不識的知名人物。



建部大輔

艾格的前輩，性格正直的男子漢。從其服裝也看出，是個非常重視日本武士道的人。

MARTIAL BEAT マーシャルビート

TEXT: KACHUN

GAME PLAYERS GAME DATA

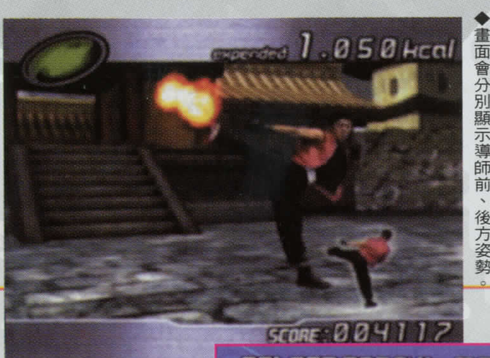
發售商：KONAMI
售價：12800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
發售日：2002年2月7日
PS/ETC　內附專用控制器

以開發『BEATMANIA』一類音樂遊戲而馳名的KONAMI，將會推出一款名為『MARTIAL BEAT』音樂動作遊戲。遊戲將會集音樂、武術、以及健身元素於一身；有興趣在一邊玩遊戲之餘、一邊鍛鍊身手兼KEEP FIT？對本作您就千祈要留意喇！

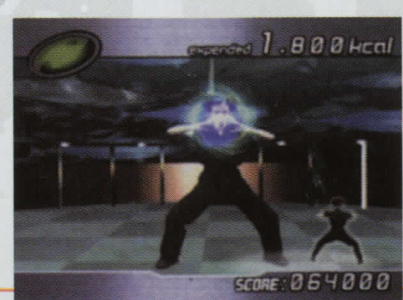
MARTIAL

「音樂」加「武術」健身遊戲登場！

一個集音樂、武術、以及健身元素於一身的遊戲；說起好像很複雜，但遊戲方式其實非常簡單。在開始前，玩者先要將遊戲專用控制器套上手腳，然後便隨著音樂節奏，並依照畫面上導師的示範，做出各種可以幫大家KEEP FIT的武術動作便算完成。大家可以放心，遊戲所包含的動作是參照正規健體理論和運動力學編製而成的；只要依足指示去做，不但不會弄傷手腳，更可以達到強身健體的效果。此外，畫面上除了有導師的示範外，更會加插多種特別效果，令遊戲的趣味性大大提高。



◆畫面會分別顯示導師前、後方姿勢。



◆導師難道在「儲氣」？

『MARTIAL BEAT』專用控制器


發訊機戴上手腕上的情況。


接收器

發訊機

大特寫！

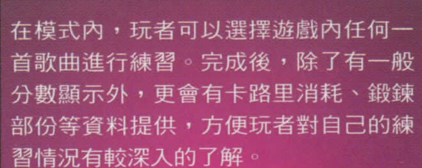
玩『MARTIAL BEAT』遊戲時不可或缺的裝備，分為「發訊機」和「接收器」兩部份。遊戲開始前，先給雙手雙腳戴上「發訊機」，然後啟動電源，之後系統便能準確讀取玩者的動作，藉以達到遊戲及KEEP FIT的效果。



模式選擇畫面；右面的圖案會隨游標的移動而不斷改變。

6大模式、讓您邊玩邊KEEP FIT！

本作內含共6種遊戲模式，無論您的目的係想KEEP FIT、抑或開開心心地玩遊戲，本作都可以滿足到您。以下將為大家介紹遊戲內各模式的精彩內容。



PRACTICE

在模式內，玩者可以選擇遊戲內任何一首歌曲進行練習。完成後，除了有一般分數顯示外，更會有卡路里消耗、鍛鍊部份等資料提供，方便玩者對自己的練習情況有較深入的了解。



完成後，遊戲會為玩者提供各項有用資料。






上拳 鉤拳 基本踢腿
前踢 回旋腿 側踢

跳舞機「人氣」歌曲堂堂登場！

今次遊戲將收錄有10多首曾經在『DANCE DANCE REVOLUTION』內出現過的「人氣」歌曲；喜歡跳舞機遊戲的朋友，相信會感到一份額外的親切感。除了下列的13首歌曲以外，遊戲究竟還收錄了些甚麼隱藏歌曲呢？

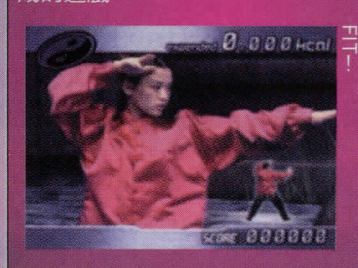
收錄歌曲一覽表

《RHYTHM AND POLICE》
《STOMP TO MY BEAT》
《ORDINARY WORLD》
《SKY HIGH》
《THAT'S THE WAY '98》
《ROMANCE之神》
《HOT LIMI T》
《１７歳》
《TUBTHUMPING》
《HERO》
《DUB-I-BUB》
《BOOM BOOM DOLLAR》
《DAM DARIRAM》

BEAT

FITNESS

一個近似健體課程的遊戲模式；玩者先要在清單上，選擇包括燃燒脂肪、收緊上半身肌肉等種類的課程，然後便依照安排的曲數、曲順，進行由多首歌曲組成的遊戲。



努力遊戲、努力KEEP FIT!

EDIT

讓玩者自行編排喜歡歌曲、曲數、曲順，然後帶到「FITNESS」模式進行練習；模式亦會提供各首歌曲消費卡路里情況和鍛鍊部位等資料給玩者參考，玩者可視乎自已的能力和需要，自由編輯健體課程。



給自己編排最貼身的練習……

DIARY

在此模式內，玩者可以翻查到以往練習的紀錄和數據資料，其中包括遊戲開始至今的總卡路里消耗量、遊戲時間、各部份肌肉鍛鍊情況等等。



了解自己的練習情況。

BASIC

模式將介紹遊戲內共10種基本武術動作；玩者大可在這裏學懂各項動作並加以練習，然後再到其他模式一展身手。



遊戲內各種基本武術動作，都可以在這裏學到。

ATTACK

一個有趣的武術遊戲模式；在模式內，玩者要做出與導師相同的動作，繼而將畫面左下角的虛擬敵人擊倒。



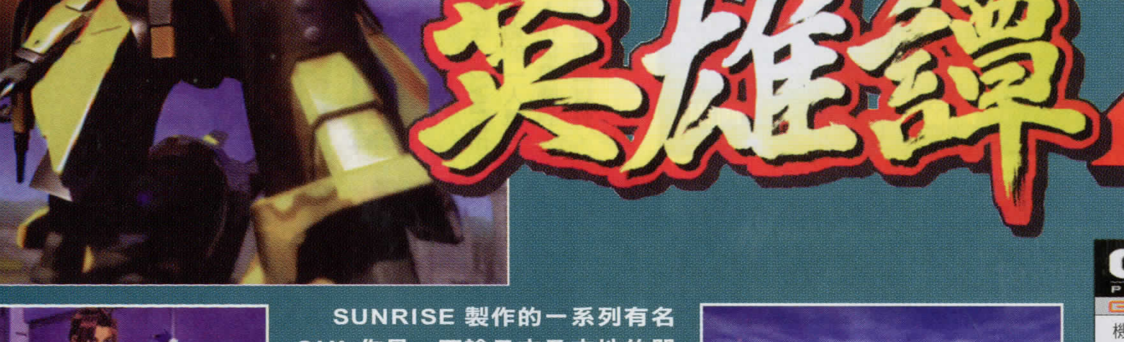
畫面左、右兩邊分別設有敵人和玩者的體力顯示計；玩者一方的體力變成「0」，遊戲便宣告終結。



我打！！！

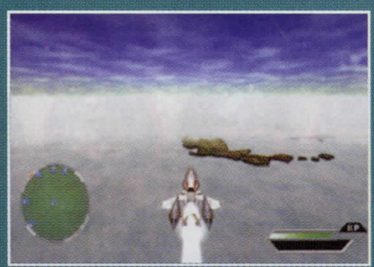


新一輪戰事再度爆發





SUNRISE製作的一系列有名OVA作品，不論日本及本地的朋友一直都深受歡迎。自上年推出一款集各日本動畫英雄人物及機體的新型對戰RPG「SUNRISE英雄譚」後，令遊戲界上曾掀起一時的話題。倒也難怪，單以這強大陣容登場已值回票價喇！而其最新一集更將於下月尾於PlayStation 2正式推出。今集的故事舞台，同樣發生於被濃厚雲海覆蓋著的惑星Sunrise上，不過登場的作品就遠比上集為多，總數達28套之多，而今次將會深入介紹遊戲部份，當中不乏有一些驚人的新情報公開呢！



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PlayStation 2
發行商/製造商：SUNRISE INTERACTIVE
遊戲類型：RPG
發售日期：2001年11月
售價：7800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定
1-2P/對應DUAL SHOCK 2

TEXT by AINHO

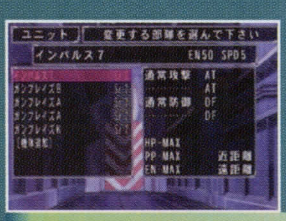






雲海航行模式

於大陸與大陸之間航行就名雲海航行模式。於這個模式裡，玩者可控制自軍母艦於雲海上自由移動。不過要注意，母艦推動需消耗顯示於畫面右下方的燃料，燃料完全消耗便會立即GAME OVER，故此若發現燃料不足時，便需要入港進行補給。基本上，母艦於雲海上移動是不會遇上敵人的。至於玩者在今集中可以使用DUAL SHOCK的ANALOG STICK控制母艦移動，使母艦移動時更為順暢。





船艙模式

主要作編製部隊、購買武器裝備、將戰鬥中取得的敵方機體賣掉、儲存或讀取遊戲進度等用途。

超豪華預約特典！

由即日起，凡預約「SUNRISE英雄譚2」的朋友，將可獲得全彩32Pages、由大河原邦男氏繪畫的秘藏畫集，當中包括有「SUNRISE英雄譚2和機甲武裝G BREAKER」的情報，更會附送一本名為「MS IN ACTION」的Catalogue，而當中更有機會得到MS IN ACTION特製Z GUNDAM、特別版GUNDAM MK-II或百式FIGURE。以上特典全都是初回生產限定，手快有手慢無！





大氣圈航行模式

當母艦於雲海航行中發現大陸後，便可突入大氣圈進入大氣圈航行模式。今集可讓母艦入港的城鎮將會有箭咀顯示，而航行期間會有遇上敵人的可能性，一經遇上便會立即進入戰鬥。

市街模式

於母艦停泊的港口之市鎮中移動就名市街模式。這個模式，除了作補給物資及收集情報等用途外，當中更有特別的EVENT發生。透過在街上與遇上的人物交談，便有機會說服他們成為同伴，從而得到新的機體。至於今集移動地方的選擇將會加以CG圖示來表達，並不會像前作般只有文字表示這麼單調。

BATTLE〔戰鬥〕



今集作出了大幅度改良的戰鬥系統，製作人員考慮到為了加入前衛與後衛的新概念，而決定將戰鬥地圖上配置機體的範圍改為橫6列X縱2列。前作戰鬥結束後，自軍母艦的HP都會自動得以回復，但是來到今作上，只能到指定的城鎮才能作出回復，對於一些強制EVENT連續戰鬥的情況下，相信會是一場苦戰。

理解各機體位置・距離特性



前作中出現對空、飛行、地上合共3種特性的機體，今集將會追加多一種「距離」特性。不同的距離除了影響攻擊力命中外，還影響到攻擊威力的變化。至於機體也有擅長近距離戰和遠距離戰之分，玩者需理解各機體的位置和距離特性，以發揮出本來的真正威力，才能對作戰上大有幫助。

機體的4種特性

飛行	飛行狀態下，不能迎擊地面的機體
對空	對飛行中的機體擁有絕大的攻擊力
貫通	對前列與後列的機體作出同時攻擊
遠距離	攻擊2格以外的機體

行動次序由機體速度決定

今集在每TURN完結之後，名為BATTLE EFFECT SYSTEM（BES）系統便會展開。在這個系統下，將會按照各機體固有的速度，來決定下一回的行動次序。故此，玩者在初期配置機體時，需要考慮到各機體的速度，以免發生一些前方的機體阻擋後方機體攻擊或移動的事情。

故事的中心人物

今集「SUNRISE 英雄譚2」的主要飾演角色成員，與上集一樣沿用「機甲武裝G BREAKER」的人物作為故事的中心人物，而故事的舞台同樣於擁有高度技術的雲海惑星Sunrise上開始。此外，今集的主要角色除了KANJI、RIYU和RUN3人外，更會追加一位新角色OMEGA。

於迎擊PHASE中作出防禦



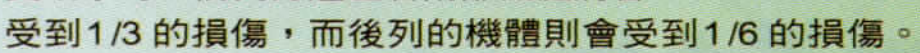
今集另一最大變更點，就是在迎擊PHASE中的「防禦」指令，會和上集的效果略有不同。以往一般戰略或RPG遊戲的「防禦」，是用來減輕所受到的損害，不過今集的用處，當機體作出防禦後，會有一個防禦數值顯示。當敵方向我方機體作出攻擊時，機體的防禦數值便會減少，但並不會對機體構成任何傷害（除非對方能將固有的防禦數值直接打破），直到在一回內防禦數值為0的時候，才會對機體構成傷害，而防禦數值將會於下一個回合中全部得以回復。

以1擊4？



上集中，通常一部機體發動攻擊時，只會對單一造成損害，不過來到本作中有點特別，當對方攻擊任何一方的機體時，無論前列或後列身邊的機體也會遭受波及。假如前列其中一部機體被受攻擊時，前列身邊左右兩部機體將會受到1/3的損傷，而後列的機體則會受到1/6的損傷。

FLOW OF THE BATTLE



自軍攻擊TURN	自軍迎擊TURN
出擊／著艦	敵軍攻擊PHASE
戰鬥裝備使用	戰鬥裝備回復
攻擊命令	出擊／著艦
艦砲攻擊	戰鬥裝備使用
攻擊PHASE結束	迎擊命令
敵迎擊PHASE	艦砲攻擊
BES展開	迎擊PHASE結束
	BES展開

「SUNRISE英雄譚2」登場作品一覽

今集登場作品的數目，已確定為28套，比起前作收錄21作品增加了7套之多，這些都是反映自廠商官方網頁上的投票結果而決定出來，換言之登場角色和機體的數目，也會比前作大幅增加。

蒼涼流星SPT LAYZNER	THE BIG-O	太陽之牙
COWBOY BEBOP	重戰機L-Gaim	天空之艾斯嘉科尼
機甲界GALIENT	獸戰士GULKEBA	BRAINPOWERD
機甲戰記DRAGONAR	新機動戰記GUNDAM W	魔神英雄傳WATARU
機動戰士Z GUNDAM	新世紀GPX CYBER FORUMAL	媽媽是小學四年生
機甲武裝G-BREAKER	聖戰士登霸	勇者王GAO GAIGAR
機動武鬥傳G GUNDAM	絕對無敵RAIJINOH'	勇者王GAO GAIGAR FINAL
銀河漂流VIFAM	戰鬥XABUNGLE	勇者指令DAGWON
巨神GORG	裝甲騎兵	鎧傳SAMURAI
元氣爆發GAMBARUGAR		

KANJI・AKATSUKI
Impulse 7的駕駛員，擁有一流操縱機體技術。

RIYU・AKATSUKI
年齡只有十六歲，但卻是一位科學家的天才少女，現時她擔當亞斯多迪號母艦的艦長。

RUN・FOREST
已恢復記憶的不思議少女。

OMEGA
最近發表的新角色，只知道他的目的是將RUN帶走，有關他的身份則為不明。

FT-ZX-7 Impulse 7
裝有雲海導航系統，能夠單獨於雲海上飛行的FLYING TROOPER 7號試作機，可變身成飛行型態。

東方不敗！王者之風！機動武鬥傳G GUNDAM

地球在一場大戰之後，已變成一片荒土，於是人類便於宇宙上建立自己的國家。四年一度代替戰爭決定國際領導權的武鬥大會，每個國家也可以派一名選手出戰，而其中第十三屆參賽的人，就是乘坐SHINING GUNDAM的男子「多蒙卡遜」。

救世主飛雲與龍神丸！魔神英雄傳WATARU

有著各式各樣神居住的創界山，一向過著非常和平的生活。可是，有一天惡魔首領將整個創界山佔領，於是有救世主之稱的飛雲，為了恢復創界山的和平，而決定操縱由神創造出來的魔神－龍神號，展開其冒險旅程。



ピクミン PIKMIN

由著名遊戲開發人宮本茂負責的另一GC新作--『PIKMIN』。「PIKMIN」其實是遊戲內一種外星生物的名字；在本作內，玩者要成爲這種生物的首領，並通過牠們的力量，返回屬於自己的行星。

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：任天堂
售價：6800日圓
容量：8CM 光碟
記憶：19 BLOCK
發售日：10月26日

GC/ACT

TEXT: KACHUN

去外星、做「大佬」！


◆究竟最終「PIKMIN」能否幫主角找回所需零件？

身為宇宙航海士的主角「ORIMA」，因意外被逼降落一個不知名的惑星。降落時，太空船的零件散落到惑星各處；惑星的大氣是有毒的，而生命維持裝置最多只能支持30日時間。換言之，主角必須在30日內，將散落的全部30件零件找回，否則便只有「死路一條」。在惑星上，主角將遇大量叫「PIKMIN」的外星生物；不知道甚麼原因，牠們竟然視主角如親生父母般一直跟著他，並對主角唯命是從。玩者在遊戲內的任務，就係借助不同種類「PIKMIN」的力量，尋找散落惑星各處的太空船零件，幫自己在時限來臨前離開惑星......

ORIMA〔オリマー〕

經驗豐富的宇宙航海士，在家鄉頗為有名；工作是利用太空船「DOLPHIN號」〔ドルフィン〕運送貨物及其他資源，在星際間進行貿易活動。

PIKMIN〔ピクミン〕

頭上長有植物的外星奇異生物，分為紅、藍、黃三類，每類都擁有本身獨有的特徵。似乎因為某些原因，對主角「ORIMA」提供協助。

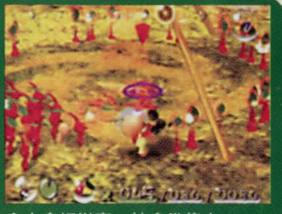


要指揮「PIKMIN」？SO EASY！

在遊戲內，玩者基本上只會操作主角「ORIMA」，而「PIKMIN」則需通過主角的一些動作或行動，才能對牠們給予指示；以下是遊戲內一些指揮「PIKMIN」的基本實例，有興趣做「大佬」的朋友不妨先了解一下。

抽出「PIKMIN」

按「A」制將地上的「PIKMIN」抽出，連按的話便可以將附近的「PIKMIN」一口氣抽出，之後牠們便會跟在主角背後；在同一時間內，「ORIMA」最多可以帶領多達100隻「PIKMIN」。


◆人多好辦事，抽多幾隻！

帶「PIKMIN」行街

「PIKMIN」會隨著主角身後移動；而轉動「C STICK」的話，便可以在主角靜止情況下，令「PIKMIN」在主角身旁移動。


◆「晒馬」乎？

投放「PIKMIN」

這可能是遊戲進行中最重要的環節。利用移標指向目標物，或帶他們前往目標物處，「PIKMIN」便會自動為主角完成包括搬運道具、太空船零件，以及擊倒敵人等任務。


◆前路被阻，是「PIKMIN」出動的時候了。

召集「PIKMIN」

在完成任務後，部份「PIKMIN」可能會站著發呆，或者像迷路般的四處走動。這時候玩者只需配合畫面上的浮標按「B」制，便可令主角吹笛召集「PIKMIN」；按「X」制的話，更可以指示不同種類的「PIKMIN」解散。

「PIKMIN」精通工作一覽！

不要少看「PIKMIN」啊！這些外表古怪、但趣緻可愛的外星生物，將會成為主角能否安全返回家鄉的關鍵；以下是牠們的一些工作實例。

與其他生物戰鬥

只要將牠們投向惑星上其他生物，「PIKMIN」便會向那生物展開攻擊；不論多少同伴被對方踐踏、吞噬，「PIKMIN」都會繼續戰鬥。在數目不多的情況下，「PIKMIN」隨時會全軍覆沒。


◆戰況激烈！

搬運各種物件

將他們投向遊戲內任何物件，「PIKMIN」都會將它搬回巢中；而只要將糧食運返巢中，便可以孕育出更多「PIKMIN」。


◆將太空船零件運返巢穴。

拆毀障礙物

「PIKMIN」幾乎能夠拆毀所有阻擋主角前進的障礙物，無論是拆門抑或搭橋，他們都能為您一一辦妥。

以i.Link連起《AC3》世界！





機種：PS2
製造商：FROM SOFTWARE
售價：未定
發售日：預定2002年
遊戲類型：ACT
容量：DVD-ROM
記憶：未定
對應i.Link cable 連線

Text by 阜林

上一次完全是把《AC3》推出的消息帶到大家眼前，而今次FROM SOFTWARE不只公開了《AC3》全新的世界觀，還有活用PS2機能，令人驚嘆的新要素！



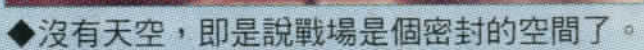
AC3 STORY

RAYARD…

現在被稱為這個的，是人類從生活的基層往下走了數百公尺的積層都市，拒絕了所有由外界而來的任何干涉，建立了一個完全可以獨自生存的世界…
在長久的歲月之中，人們對於自身所存在的世界的失去了認識，在企業長久以來的支配之下，「政治」被驅逐於文明之外，現在沒有人能夠明白「政治」是什麼回事。
沒有了理想，只會追求利潤的企業，忘記了愚蠢的行為是付出世界作代價而繼續無止境的鬥爭。
永遠黃昏的時代…
人們在被青空所拒絕的世界中，生存，戰鬥，然後死亡。
只有一個存在是例外的。
為了報酬而執行委託的僱傭兵。
在這個封閉的世界中唯一自由的存在，他們被稱為「RAVEN」。

沒有天空的戰鬥

看到《AC3》的故事，發現完全沒有以往「大深度戰爭」、「大破壞」等系列中世界觀必備的用語。雖然如此，但是企業之間的鬥爭，RAVEN的身份等結構，則是比較接近《AC2》時代起的世界觀架構，究竟兩者之間有什麼關係，或者《AC3》是處於時間軸上那一個位置，現時都沒有什麼線索交待。由於是一個拒絕對外，沒有天空的世界，相對在這種封閉的環境下，遊戲中的AC，相信會出現一些，有別於以往系列的進化方向。



◆沒有天空，即是說戰場是個密封的空間了。


◆相信在這個舞台會有一些完全不同的AC變化吧

另一個《VOF》？四人對戰！

《AC2》為PS2帶來i.Link對戰，《AC2AA》則帶來了Modem的通訊對戰及「VS Mission」等新模式，不斷在對戰中作出轉變，可說是成了系列的特色，而《AC3》也不例外。這次開發人員應不少玩家的要求，帶來了多人對戰模式，利用i.Link把四台PS2連起對戰（當然少不了四個顯示了）。整個多人對戰詳情並未全數公開，而在TGS展出時則作出了隊長制的2對2戰鬥，會否有其他如1vs3、1vs1vs2等方式？唯有等待進一步的公布囉。


◆只有三機的話，會否是2對1，還是三家各自戰鬥？


◆一個空中，一個陸地，將對手完全封鎖吧！

棄・械！「裝備解除」

《AC3》戰鬥最大的轉變，就是這個「裝備解除」，現時知道能夠在任何時候，把裝備中的武器拋棄到戰場上，或者拾起戰場上其他武器使用。即是說當彈藥耗盡後便棄械減少重量，或者換上由同伴拋出的武器繼續戰鬥，甚至拾起戰場上出現的新型武器，立即裝備作戰也說不定。那麼棄掉的裝備在作戰後會否保留？還是要重新購入？不只是影響作戰的戰術，還有花錢的技巧呢（笑）。


◆更換武器成為戰術的一環


◆看來是新武器呢，會否是「現地調達」？

REAL TIME 杜比立體聲！

由於在密封的環境下作戰的關係，除了目視、雷達之外，聲音可成了第三個探測工具。而《AC3》的音響將會全面加強，利用「REAL TIME 杜比立體聲」把槍聲、導彈聲等效果，以一個前所未有的感受表現出來。相信除了測敵之外，聽著強勁的音響效果也成了另一種享受呢。


◆背後發生大爆炸，利用杜比立體聲可感受到從後而來的巨響！

Text:SAKURA KI

風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参!

不思議之迷宮風來之思寧外 ～女劍士飛鳥見參～

N64名作系列於DC登場

戰鬥系統完全承繼過來



被敵人圍困時可以使用卷物解圍



迷宮內的道具屋亦健在

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：Dreamcast
生產商：SEGA
遊戲類型：RPG
價格：6800 日圓
容量：未定
記憶：未定
發售日：預定12月20日

曾經在N64和GBC推出，以隨機生成迷宮作為特色的RPG 遊戲，現在終於以外伝在DC上登場。有玩過此系列作品的讀者大多都知道，遊戲的敵我角色非常可愛，能使用的寶物和卷物亦種類繁多，絕大部份的迷宮亦是隨機出現，當然物品和商店是一樣的，DC版除了把這些一一承繼過來外，還有很多新東西會加入。除了此系列的FANS要玩之外，未曾接觸過的讀者亦要留意，這DC版絕對是系列的力作。

女劍士大顯神威之作

看過此作的標題之後，很明顯這個外伝的主角，並不是《風來之思寧》系列的男主角思寧，而是在N64的《風來之思寧2~鬼來襲！思寧城！》中出現過的女浪人飛鳥，不過拍擋依然是鼬鼠哥柏，另外還有一個故事的關鍵人物女忍者水面。遊戲中的角色造型依然可愛，即使是敵人也很討人喜歡，相信就算女孩子和小孩子也會接受，未知那些趣怪的同伴抽屜妖怪會否在這外伝中登場呢。

能夠活用道具的商店

什麼是隨機迷宮系統？

有玩過這系列的讀者也應該知道，不過未曾玩過相信會感到奇怪。隨機迷宮是當玩者進入了一個地方之後，出現的迷宮並不會規則地出現，而隨機出現的迷宮會使迷宮的出入口隨機設置，玩者要經過後才會有地圖知道方向。另外，隨著越深入敵人的階層，敵人的LV和HP亦會漸漸提高，相對玩者要不斷提高自己的LV才行(玩者每次進入迷宮後，LV也會由1開始)。另外，在迷宮同樣會有很多寶物可以取得，可惜還未知道會有什麼新元素會加入。

DC 的畫面比N64 更漂亮

突變的忍者村

遊戲的舞台是被大自然包圍著的「天輪國」，在森林的內部有條忍者村名叫「鋼賀」村，他們一直以驅鬼治妖為己任，守衛著天輪國的和平。一天，在村外地方修行一年後回村的女忍者水面，聽到在半月前鋼駕村的忍者開始襲擊途人和附近的村民，搶奪人們的金錢和物品，而且在主要的河川中下毒。由於不相信消息的真確性，因而水面進行了調查行動。這時為了繼續修行的女劍士飛鳥來到天輪國的十六夜之里，遇到了思寧的拍擋哥柏，他們知道了半月前有人目擊不知誰在河川下了毒，於是飛鳥他們便一同去作調查。到了叉木村之後，飛鳥遇到神情失落的水面，原來她剛剛亦被鋼賀的忍者追殺，於是飛鳥便救了她一命。

也有不少EVENT 出現



三名鋼賀的忍者追殺水面



飛鳥與哥柏相遇

漂亮的女主角DC 中登場

浪客女劍士 飛鳥

在N64的《風來之思寧2~鬼來襲！思寧城！》出現過，曾經多次協助思寧的女劍士，劍不離身的繼續她的浪人修行。

思寧的舊柏擋

會說話的鼬鼠 哥柏

懂得人語的珍貴鼬鼠，與思寧一起作浪人修行的哥柏，為了繼續成長的關係而與思寧分別行動，卻遇上此作的女主角飛鳥。

遊戲的關鍵女忍者

鋼賀村的女忍者 水面

森林中的忍者村鋼賀村出身的女忍者，出外修行一年後回村，發覺整條鋼賀村變質感到愕然，在無助時遇上女劍士飛鳥協助調查。

TEXT：SAKURA KI



2002 FIFA World Cup Korea/Japan™
PROJECT FIFA WORLD CUP™

成為國家隊領隊 目標奪取世界盃



機種：PlayStation 2
生產商：Electronic Arts Square
遊戲類型：SLG
價格：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：預定2002年春

E.A. SQUARE這間公司，在日本發售的遊戲大部份都是移植海外遊戲為主，甚少開發純為日本市場而製作的遊戲軟件。隨著明年2002年日本南韓世界盃的接近，E.A. SQUARE便開發這個以國家隊領隊為題材的足球育成遊戲，並且找來曾經擔任過《創造J-LEAGUE職業足球會》系列Director的大橋修先生和擔任過《創造RPG》系列Director的高見大三郎先生，共同一起製作此遊戲。有這麼強勁的製作班底，再加上E.A.能使用FIFA大部份球員實名的吸引力，相信就算香港的讀者亦會對此作很感興趣。


◆有想過成為國家隊教練嗎？


◆向這個世界盃舞台邁進

不簡單的領隊工作

最近中國隊在神奇教練米路天魯域的帶領下，令中國隊歷史性的首次取得世界盃外圍賽的入場卷，不知讀者有沒有因此而想成為國家隊領隊？如果有的話這遊戲絕對能滿足讀者，因為遊戲內玩者要飾演國家隊的領隊。如果曾經有玩過一些足球模擬遊戲的讀者（例如《創造球會》和《CM》等等），成為國家隊領隊後的工作和任務並不多，被人感到只是一種附屬職位。不過此作便截然不同，球隊的選角、訓練程序、集訓、友誼賽到世界盃賽事的比賽指示，全部也會由玩者負責，就連打探敵隊的情報亦要親力親為，千萬不要輕看國家隊領隊一職。

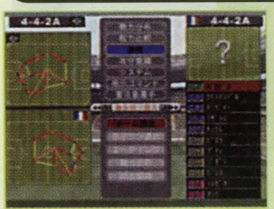

◆可以自由設定自己的容貌


◆比賽完結後可以和球員談話


◆選角後還要配合適當的戰術


◆與強隊作友誼賽試陣要花更多錢

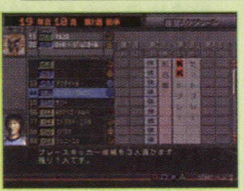
可於比賽中詳細指示球員

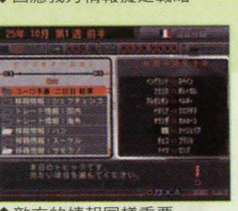

◆能夠作出更多更細緻的指示


◆比賽中亦能作出指示

以往的足球模擬遊戲，在比賽的一部份多數會以「精華片段」方式表示，即使玩者能改變陣容和戰術亦很有限，很多時並不能向球隊即時作出細緻的指示。不過此作卻完全不同，領隊能向球隊於比賽中作出的指示多達50種，每一場玩者可以因應不同的對手而選擇16種指示進行比賽，而且還可以在比賽途中不斷因應戰況而作出適當的指示，這好比一些在世界盃比賽中站於場邊大叫的領隊一樣，令玩者對球賽更投入。

收集情報很重要


◆因應我方情報擬定戰略


◆敵方的情報同樣重要

遊戲的進行期間，如果那週球隊沒有訓練和比賽的話，領隊便可以去觀察不同世界各地的賽事。除了可以有助玩者選出國家隊的人選之外，還可以收集敵隊的情報。千萬不要小看敵人的情報，因為根據開發人員的表示，這遊戲的戰鬥系統好比玩咭GAME，50種咭選擇16種咭成為一副DECK。領導如果能知道對手的資料，因應敵隊的攻擊面和防守面考慮，例如好像巴西隊在左邊攻擊較強，那麼在選擇指示時便選集中右方防守，於比賽時用來抵抗巴西隊的左路攻擊。所謂知己知彼，才會百戰百勝。

與全國的領隊較量


◆與朋友對戰會增添樂趣


◆入球慶祝的樣子

根據開發人員的表示，遊戲會有對戰模式，玩者只要使用SAVE咭的資料，便能與朋友的球隊對戰。至於能否使用好像《創造J-LEAGUE職業足球會》的PASSWORD系統作對戰，現時開發人員仍在檢討中，如果能夠以PASSWORD對戰的話，那麼只要利用網頁便能與全國的玩者較量。不過會否對應網上資料上載下載仍未有公佈，如能實現的話相信更能吸引更多玩者。

機動戰士ガンダム 連邦VS.ジオン DX デラックス 一年戰爭續報

街機移植作《連邦VS自護》除原有的模式外，亦加入了家用版專用的模式。在上期曾經對有關模式作出報導，而現在廠商又再公佈了更多關於此模式的資料，讓你在出擊前能深入了解任務，為參加一年戰爭作好準備。

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商:BANDAI
售價:6800 日圓
容量:DVD-ROM
記憶:150KB
發售日:12 月 6 日
PS2/ACT

TEXT：杉原

◆絕對經典的名場面，LAST SHOOTING！

任務模式大公開

◆RGB-79 鐵球，擁有鐵棺材之稱的名機…

在任務模式中，玩者可選擇成為連邦軍或自護軍的一員，完成如護衛、測試新型機、破壞特定機體等任務，體驗一下作為一名軍人的感覺。到底玩者可否完成眾多艱巨的任務，成為一年戰爭的英雄？

任務流程

任務選擇

玩者選擇好所屬後，就可以開始選擇任務。在世界地圖上擁有多項各式各樣的任務給予玩者選擇，然而最初玩者實力有限，應先選擇自己能力範圍內的任務，慢慢再把難度提升。

◆在地圖上選擇任務

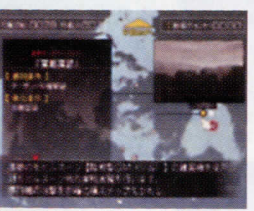
戰前準備

選擇好任務後就進入戰前準備，畫面會表示勝利、敗北條件。由於有些場合會出現特殊的任務，進入戰鬥前要先好好確認。

◆在這畫面可詳細確認與任務有

執行任務

作好一切準備後正式開始作戰，玩者只要達成作戰目的就可完成任務。



◆作戰開始，是考驗玩者實力的

新的任務

玩者完成任務後就會再次回到世界地圖畫面，選擇其他任務挑戰。在玩者完成任務的同時，地圖上會增加新的任務。玩者的最終目的當然是完成所有任務，成為與阿寶、馬沙等齊名的皇牌機師。

◆完成作戰，選擇下一個任務吧

完成任務的報酬

玩者在最初能駕駛的只有吉姆或渣古等次級機體。只要不斷完成任務，就可獲得作戰點數。作戰點數愈多的話，可以選擇出擊的機體亦隨之增加。只要點數足夠，即使強如高達、自護號等這些非常強勁的機體也能成為玩者的坐駕。新的機體對玩者非常重要，因為MS在任務中受到的損傷是會累積下來的(修理班到哪去了？)。如果損傷程度嚴重，甚或被擊墜的話，更會導致一定時間不能使用該機體。不希望強力的機體使用不能的話，玩者在戰鬥時就要非常小心，不要輕易被敵機擊中了。



◆被艦砲擊中可不是說笑，必須小心行動

◆MSM-07S 馬沙專用魔蟹，不知玩者可否駕駛這些專用機體？

任務初步介紹

連邦軍

戰爭初期的連邦軍，由於MS技術遠比自護為低，因此需要積極開發新機體與敵軍抗衡。順理成章，玩者的主要任務就是新兵器的護衛，與新型機的測試。

護衛試作MS

與原作同樣，連邦軍的V作戰被自護發現，玩者的任務就是從自護的猛烈攻擊中保護試作MS太空坦克。

◆保護V作戰的成果，戰場當然是SIDE 7

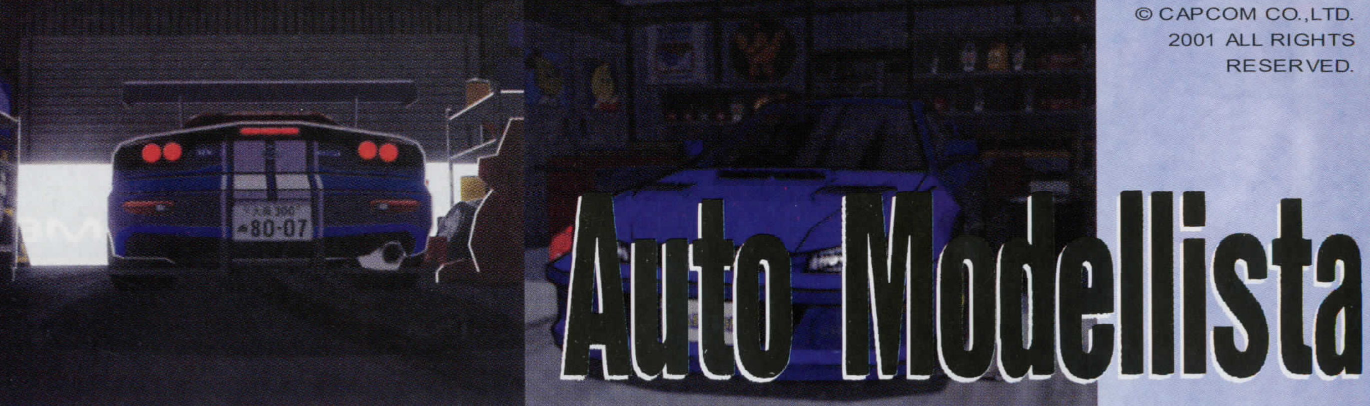
自護軍

開始時擁有遠遠拋離連邦軍的技術力的自護軍，以阻止連邦軍增強實力為主要目的。玩者初期的任務多是破壞敵方設施，攻擊運送中的新機體等。由於自護軍的MS種類比連邦多，因此可給予玩者選擇的機體亦較多，令作戰更具彈性。

◆保護V作戰的成果，戰場當然是SIDE 7

突襲V作戰

這就是原著第一話，渣古部隊潛入SIDE 7收集V作戰的情報。在史實中瞬間被阿寶擊破的渣古，在玩者的操控下會有甚麼結果呢？



Auto Modellista

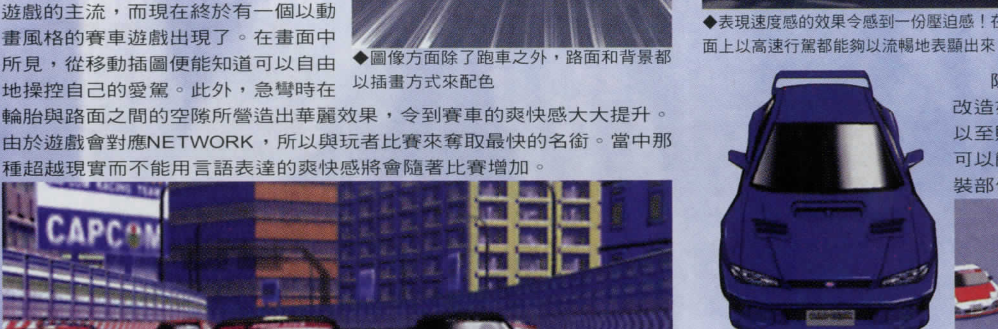
挑戰最快車手的名銜

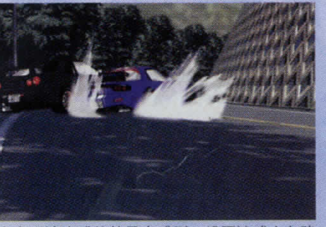
GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PlayStation 2
發售商：CAPCOM
遊戲類型：RAC
售價：未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：預定2002年

TEXT：MARKS

追求真實的圖像都成為現在賽車遊戲的主流，而現在終於有一個以動畫風格的賽車遊戲出現了。在畫面中所見，從移動插圖便能知道可以自由地操控自己的愛駕。此外，急彎時在輪胎與路面之間的空隙所營造出華麗效果，令到賽車的爽快感大大提升。由於遊戲會對應NETWORK，所以與玩者比賽來奪取最快的名銜。當中那種超越現實而不能用言語表達的爽快感將會隨著比賽增加。


◆圖像方面除了跑車之外，路面和背景都以插畫方式來配色


◆表現速度感的效果令感到一份壓迫感！在路面上以高速行駕都能夠以流暢地表顯出來


◆雖然圖像表顯獨特，但亦會徹底追求真實性

除了獨特的圖像之外，其實車身和車內的改造亦是這作品的一大特色。由車身的顏色，以至貼紙和氣流部件都可以自由選擇，讓玩者可以簡單地製造自己的原創車。當中的所有改裝部件都以實名出現。



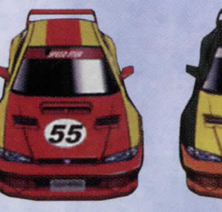

◆即使同一個車種亦可以表顯不同的個性

顏色的替換

Body Color 可以自由仔細地改變。側邊的橫線、氣流板的顏色等都可以改變，甚至自行配製出原創顏色。當然不毋須問你的顏色認識。

部件的替換

跑車的改裝部件將會非常充實。由追求外觀的氣流部件，以至車內細緻部件上的究極速度追求。即使外觀是一部非常普通的車輛，但可能速度上非常厲害。







令人注目的圖像

和最近的賽車遊戲相比，今次的圖片與追求真實圖像的作品有非常明顯的不同。跑車、背景都使用了插圖效果的配色，令人感到一份暖意。


黑夜中對決


在公路比賽時的氣流

散播四周的對手

這個CAPCOM少有的賽車作品將會對應NETWORK，可以與不同的玩進行多人的通信對戰。開心地CHAT之後，便可以用自己愛得自豪的跑車進行交流。此外更可以與志同道合的同伴組成車隊，得到比賽以外的另一份快樂。當然利用NETWORK的通信因應玩者的工夫而無限的廣大。不過香港讀者能否與日本玩者比賽暫時未清楚。



◆與其他玩者開心地交談，和通信對戰當中都可以進行交換情報，與同伴練習等



GAME PLAYERS GAME DATA
發售商：CAPCOM
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：明年春
XBOX/FIG

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAP OUT〔暫名〕

今次介紹的『ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAP OUT』，第一集遊戲曾於今年1月、在DC及PS兩個平台推出。要玩一個更華麗、更刺激的強化版『UFC』遊戲的話，看來就只有考慮購買XBOX喇......

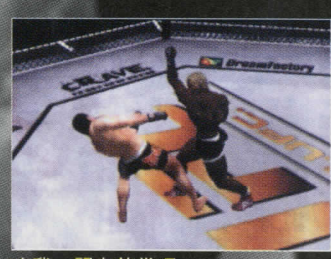
TEXT: KACHUN

UFC格鬥新作、XBOX強化推出！

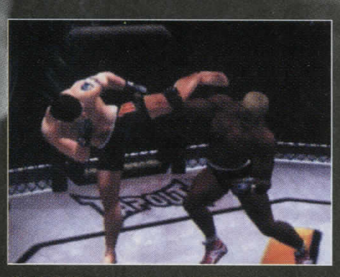
遊戲的基本方式和內容基本上同前作沒有太大分別；玩者仍是在遊戲內操作一名選手，在八角形、四周用鐵網圍繞的擂台上，與對手進行一場又一場的生死格鬥，而目標當然是成為擂台的終極王者啦！在規例方面，「UFC」的比賽規則比一般的自由搏擊更為寬鬆；除了「插眼」等嚴重傷害他人身體的招式不能使用外，基本上是再沒有任何規範的。「UFC」格鬥大會的激烈氣氛，將會在這個新作內徹底重現！說本作是之前DC和PS舊作的強化版，比說它是一個續集遊戲來得更貼切，因為舊作內大部份的遊戲特色和格鬥系統，都將於本作內繼續使用。通過簡單的指令輸入，玩者便可輕易在遊戲內做出打擊技、投技、關節技上的各種招式。騎上對手肩膀、雙方之間的心理戰、開賽後即時擊倒對手的「秒殺」等，都會在遊戲內陸續出現。此外，前作內讓玩者自行設定選手的「CHARACTER EDIT」模式，經強化後亦會在本作內繼續登場。一齊向成為最強格鬥家的目標邁進吧！



◆READY...... FIGHT！！！



吃我一記左鈎拳吧......



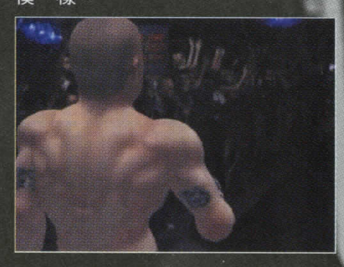
◆起腳在「UFC」比賽中只是非常普通的招式。



◆使出一招投技的瞬間......

與真實一樣的格鬥家！

為了追求遊戲在畫面上真實感，除了擂台、燈光背景等方面的配置外，開發商又特別邀請了多名現實中「UFC」格鬥好手成為遊戲的模特兒；換句話說，遊戲內選手的身高、體型、手腳長短、甚至每寸肌肉的大小，都將會做到同現實中一模一樣。



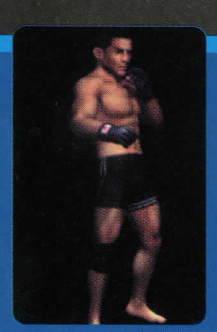
◆格鬥選手是不少觀眾心目中的英雄偶像。

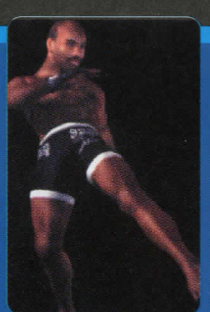
新舊選手相繼登場！

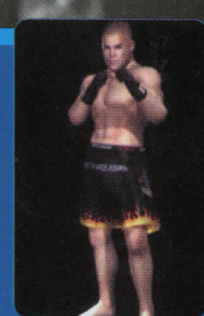
前作內曾經出現的格鬥好手，都將於這個續集內繼續登場；又會加入多名在現實中「UFC」大會廣受注目的選手。此外，開發商亦會為前作的舊有角色加入新招式。明年最強格鬥家的名銜，究竟將花落誰家呢？

遊戲內出現的其中四名格鬥好手；您又認出哪幾位？











ALPINE RACER 3

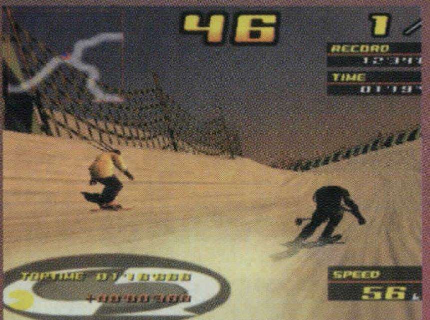
NACOM街機系列最新作人氣超體感滑雪遊戲《ALPINE RACER 3》，終於宣佈在PS2上登場，此作的特色是把三種不同的滑雪運動，包括雙板(SKI)、滑雪板(SNOWBOARD)和小型滑雪板(SKI BOARD)溶為同一比賽之中。除了各式各樣的獨特人物之外，還有真實和虛構的滑雪場，就讓筆者為大家詳細介紹一下。

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PlayStation 2
生產商：NACOM
遊戲類型：SPT
價格：未定
容量：CD-ROM
記憶：未定
發售日：未定

成為雪山的王者

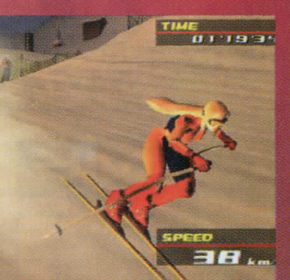
TEXT by SAKURA KI



使用不同的滑雪工具爭勝

充滿個性的人物組合

玩者在遊戲中可以選擇的人物不算多(暫時公佈只有六個)，不過每個角色的個性都十分獨特，論外型有俊男美女和性格小生，論背景有體育用品公司的千金、下半身是機體的改造人、還有唐人街幫會首領的女兒等等，再加上角色們獨特的服飾設計，更能鮮明顯出角色獨特的個性。不過遊戲中使用不同的滑雪工，角色們的能力和運動特性亦會有所改變，不同的角色配合不同的工具，更能使遊戲的變化推上更高層次，亦能使遊戲的耐玩程度增加不少。



速度感十分高

真實和虛構的滑雪賽道

《ALPINE RACER 3》中的舞台主要是歐洲著名的滑雪賽道，製造這些賽道時，甚至會採用衛星數據和資料，務求能準確和忠實地把真實的賽道展現出來。配合PS2強大的機能，除了那些賽道的特色之外，背景和建築物亦會一一呈現在玩者眼前。現在公佈了三條的歐洲賽道和一條虛構賽道，除了虛求那條沒有畫面公佈外，其餘的亦有公開。雖然遊戲的開發度只有25%，不過看圖片中的完成度，真的令人十分期待100%的完成呢。



不會缺少的漂亮女角

Brad Baxter

感覺會是能力平均的角色

Ling Yufen

唐人街幫會首領的女兒

Shun Mifune

這個角色也是萬能型吧

暫定公佈的模式

遊戲暫時公佈了ARCADE MODE和VS MODE兩種模式，前者還會分為RACE和TIME TRIAL兩種。RACE玩者要與三位電腦角色一起比賽，在賽程中經過CHECK POINT後便會增加損耗了的時間，在剩餘的時間內通過終點便能計算排名。TIME TRIAL只是一個人獨賽，但仍要在限定時間之內完成賽道，這樣便能CLEAR STAGE。最後的VS MODE當然是供玩者二人對戰，玩者可以自由選擇角色、滑雪工具和賽道比賽，是與朋友們一較高下的好機會。



真實賽道簡介

ZERMATT

遊戲中屬於初級的賽道，取材自瑞士著名的雪山，賽道從山上的車站開始，途中會穿過森林，在山腳下的街道便是終點，遊戲中難易度最低的賽道。



把夕陽下的雪山呈現



能穿過一些捷徑來減少時間

WENGEN

同樣是取材瑞士著名的大山，在遊戲中屬於中級的賽道。從山頂出發至到終點，途中除了會經過一些雪地之外，還要經過地下鐵內部和WORLD CUP滑走賽道等，難度明顯比ZERMATT高的賽道。



在比賽中要使出不同的動作



晚間的景色亦很細緻

GRANDS MONTETS

法國Chameau屬於上級者的賽道，在難度極高的GRANDS MONTETS著名大山中興建。其中還會有一些結了冰的河川在賽道之上，如果沒有裝上類似引擎的推動器，究竟怎樣才能渡過呢。



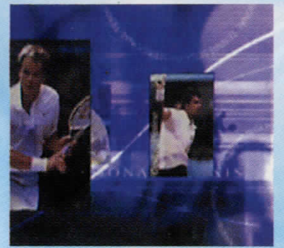
選擇賽道的畫面



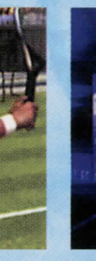
到達終點了













Power Smash 2

パワースマッシュ2

— SEGA PROFESSIONAL TENNIS —

TEXT：MARKS

挑戰世界冠軍名銜

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：Dreamcast
發售商：SEGA
遊戲類型：SPT
售價：5800 日圓
容量：GD-ROM
記憶：未定
發售日：預定11月15日

相信讀者已經從街機中接觸過《POWER SMASH 2》，今集除了可以使用「威廉斯」姊妹、戴雲寶等女網球選手之外，亦可以進行男女混合雙打，甚至女選手對男選手。SEGA在TOKYO GAMESHOW 2001' 秋中公布這個作品將會移植至Dreamcast之上，而且更會在今年的11月15日推出。現在就為大家介紹一下家用版獨有的模式。



創造新人物



◆身高會直接影響發球能力



◆樣貌可以自由地選擇，可不可以變成阿加斯呢？

在獨有模式中，讀者首先需要設定虛構選手的名字、樣貌、身高等，當中的設定並不是只著重於外表，而其中有很多的設定會直接影響虛構選手，使其發球、擊球等產生不同的優勢，例如：選手的身高和體重會直接影響發球和移動速度，而設定選手的擅長手則會直接影響選手的風格等等。

決定居所

當決定選手的各種設定後，接著就是決定「MY HOME」的位置。可以在世界地圖自由移動，選擇自己喜歡的地方來建造自己的屋所。上集出現MY HOME的位置會使比賽出現變化，至於今次的第二集雖然現時仍未清楚詳細的遊戲內容，但相信亦會對比賽或訓練產生影響。



◆MY HOME可以自由設置在不同的地方之上

訓練開始



◆一定時間內將坦克射出的球打回，令坦克破壞



◆利用發球擊向回旋的商品，當然越貴越好

決定「MY HOME」之後，便可以開始遊戲了。最初是不會有任何比賽出現的，因為角色需要經過一定的訓練(MINI GAME)，並達成各個MINI GAME的完成條件，遊戲的成績便會反映在選手的參數上昇之上。遊戲中的訓練內容大致可以分為四種，從而彌補選手能力上的弱點，包括：STROKE TRAINING、VOLLEY TRAINING、SERVE TRAINING、FOOTWORK TRAINING。

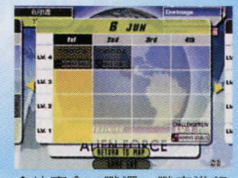
訓練中途

◆在MY HOME畫面，選擇休息來回復體力

決定選手並進入遊戲之後，就會自動開始育成男選手，但你亦可以選擇女選手的，利用R掣便可以作男女選手的替換，從而平均育成兩名選手。不過當然可以單單強化其中一個，這亦是可行的方法。可是本仍集加入了體力的概念，不論比賽或訓練都會令體力減少，而當體力減得很多時，便會令動作變得遲鈍。回復體力的方法是需要回到「MY HOME」進行休息，便可將體力回復，這尤其在比賽的前夕。

比賽日程表

《POWER SMASH 2》加入的另一個新概念就是日程表，比賽舉辦的時期會決定比賽的難度等級。遊戲中，不論比賽、訓練還是回家休息都會消耗一個星期的時間，因此讀者必須自行從日程表中確定需要比賽的舉行時間。



◆比賽會一戰還一戰來進行



◆比賽的成績不單影響獲得的獎金，同時選手的RANKING亦會上升，最終目標當然是世界第一

GRANDIA XTREME

グランディア エクストリーム

GRANDIA XTREME™



GAME PLAYERS GAME DATA

PS2
RPG
GAME ARTS/ENIX
價格未定
容量未定
2002 年1 月31 日發售預定

一次天災，令他們走在一起，各自有不同過去的人，為了同一個目的把自己的生命賭了上去。能夠唱著凱歌回來的不知有幾人，但他們肯定了一件事，他們沒有讓自己的生命白過。戰士之路雖然艱辛，但並不孤獨，令次將會為大家介紹《GRANDIA XTREME》內的新同伴，他們全是站在主角的敵對立場，但卻是全是戰友，究竟是什麼把他們繫在一起？

風之遺跡

TEXT：春日恭介

「精靈暴走」一事，內裡大有文章，不少傳聞也不徑而走，雖說是傳聞，但空穴來風，未必無因，或者有一些最難令人相信的謠言才是真章，不過無論如何，主角等一行人也要把真相找出來，然後制止這場災難。然而最直接的方法便是到各個不同的遺跡找線索，今次為大家介紹的，是「風之遺跡」，這個以風為主題的遺跡，會有不少以風為媒體陷阱等待玩者，雖然我們的主角有感覺地底風流向的能力，但在這個遺之中的機關，並不是想像般容易呢。





獸人勇者們

長耳族戰士













奧魯古

赫芝瑪族「亞人集團」之一員，是一個不折不扣的「沉默戰士」，平時不喜歡說話，覺得真正行動才是最有效。對於精靈暴走一事，認為是自然災無誤，絕非人為，知道了人類有遺跡尋訪計劃之後，決意要參加，希望能夠阻止這場浩劫。從外表已經可以看出他是一個力量型的人物，當他揮舞手上巨斧時，能把敵人打得肢離破碎。

瑪梅

跟奧魯古一樣，是赫芝瑪的獸人，矯捷的身手，是她最引以為傲的技能。本來在山林過無憂無慮的生活，但當事變發生了之後，她便投入了拯救受害者的行列，因為善良的心，令她不可以眼看有慘劇發生也袖手旁觀。出奇地以她這樣敏捷的身影，卻是使用長距離的兵器弓箭，可能是因為在森林多是以打獵為生的關係吧。

捷度

亞魯吉他的騎士，繼承了家族的勇氣和熱誠，對自己的職責堅信不擬，不過時代的轉變，令他周遭的人也只是在喋喋不休地說著偉大的理想，卻沒有一個真的會做。對「羅芝時」的觀感是強烈的不能信靠，但對同是人類的「艾朋(主角)」，卻抱完全相反的態度，他覺得對方是一個絕對可以信賴的伙伴，或許這就是緣分。

露迪娜

身為特殊部隊隊長的她，自然是在體術及武器運用上的能手。在這場由「精靈暴走」引發的戰爭之中，是惟一一個樂在其中的人，因為可以讓她盡情發揮她的殺人技倆，對於沒有感情的她，戰鼓的聲音絕對是她最愛的搖籃曲。不過當她遇上了我們風流不羈的主角艾朋之後，包裹著心房的冰便開始溶化，可是...。

信長の野望 嵐世記

KOEI 著名歷史模擬遊戲--『信長之野望 嵐世記』，將會被移植成日版 XBOX 遊戲推出。一個傳統歷史名作、配合超強機能的全新家用主機，究竟能夠帶給玩家們甚麼驚喜？

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：KOEI
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：明年春季

XBOX/SLG

傳統歷史遊戲、全新主機登場！

雖說是傳統歷史模擬系列，但藉著 XBOX 的機能，今次的『信長之野望 嵐世記』將會以超強化姿態登場！先談系統方面，遊戲會將傳統的「TURN」制模式摒棄，改為實時「REAL TIME」的戰鬥形式，令遊戲在速度和真實方面大大提高；又會加入「大名」〔日本戰國時代的諸侯〕以外的多方勢力等全新元素。在視覺效果上，充滿日本「安土桃山文化」氣息的建築、風景、服飾等等，都會以最完美的姿態呈現於玩者眼前。此外，今集又會是系列有史以來首次將交戰場面全面3D立體化；無論在遊戲速度以至效果方面，都是前作所難比擬的。至於在地圖方面，今集仍然會貫通古代日本南北，由北面的「蝦夷地」〔北海道〕到南面的「薩摩」〔鹿兒島〕共135座城池；至於能否領導群雄、統一日本，那就看閣下的本事了......


◆要統一日本，必先富國強兵！

新增、強化元素全面剖析！

3D 立體化的交戰場面


◆立體化的戰鬥場面......

在以國為單位的廣大地圖上，每次最多可以顯示500組軍事單位；這些單位包括鎧甲武士、騎兵隊、弓箭隊、鐵炮隊等等。玩者的任務，就是要控制旗下武將及軍隊，達到殲滅敵人、攻城掠地的目的。這些戰爭場面更會以 3D 立體顯示，玩者對於戰況的把握自然更容易清晰！


◆連城廓也全面 3D 立體化！

10 個遊戲章節全收錄

今集XBOX版遊戲，將收錄有PC版『信長之野望 嵐世記』和同作『POWER UP KIT』內、由《信長誕生》到《關原之戰》共10個遊戲章節；喜歡日本戰國歷史及這類模擬遊戲朋友，相信必可玩個不亦樂乎呢！



◆要從那一個章節開始呢？

「諸勢力」系統登場


◆要幹大事，必須利用「眾勢力」.....

在今集遊戲內，將會新增在「大名」以外、多方擁有巨大影響力的「諸勢力」團體，其中包括與宗教暴亂有關的「寺社」、以及擅於謀略活動的「忍者眾」等共7個「諸勢力」團體。能夠將這些「諸勢力」收為己用，對各方面的戰略部署將會相當有利，例如可以利用「國人眾」在敵國內搞暴亂、又或者借「水軍眾」之力控制具戰略價值的海域等等。


◆部份「諸勢力」其實本身也擁有軍隊。

系列以來最多武將登場

本作在登場武將數目方面將會多達1300人；此外，由於故事涵蓋織田信長剛誕生的時代，一些比信長早一代的日本古代「大名」或武將，好像是織田信秀、武田信虎等等，都會在本作內登場。另一方面，利用「武將EDITOR」，玩者可根據自己的喜好設計原創武將，並帶到遊戲內登錄使用；而玩者又可以透過記憶卡，與朋友進行武將DATA交換等等。

◆織田信長



◆德川家康



◆武田信玄



TEXT：小悠 (c)KOEI Co.,Ltd.



歷史模擬經典作品第八章

KOEI光榮推出的歷史模擬作品以《三國志》系列最為著名和經典，遊戲以公元2~3世紀戰亂時代的中國為舞台，於巨大的歷史洪流之下所形成的三國勢力之中，玩者要如何生存便是這個作品給人的新方向。以往的前作也是以玩者作為君主，帶領部下和家將去攻取天下，當一統天下之時便是最終目的了。可是由VI開始這個遊戲方式有許多不同的玩法出現，玩者可以選擇成為什麼身份進行遊戲。以國家的命途作為目標？還是以個人的仕途為目標呢？新的三國志給大家更大的自由度，而且新一輯的VIII之中加入了許多新要素，相信遊戲魅力並沒有下降啊！

GAME PLAYERS GAME DATA

生產商：KOEI
售價：未定
容量：CD-ROM
記憶：未定
發售日：今年冬季發售預定
PS2/SLG/



















PS2版的新要素

這個遊戲其實是在PC版移殖過來PS2上推出的家用版作品，不論在遊戲本身的系統上和人物登場數也是和PC版沒有太大差異，可是在PS2版之中是加入了一些原創要素令遊戲更吸引。在PS2版的VIII之中追加了新武將和歷史章節，武將方面有60人是新登場的，而新的歷史章節一共有4章。在章節之中除了有傳統的歷史章節可以選擇之外，也有幻想形式的章節讓玩者一嘗所有武將同時登場的情景。另一方面新追加的地方還有道具，玩者可以觀賞到特別的道具以及它的詳細故事。最後不可不提的是PS2版的OPENING和PC版的不同，給人的感覺是全新的遊戲。

新的身份令自由度上升

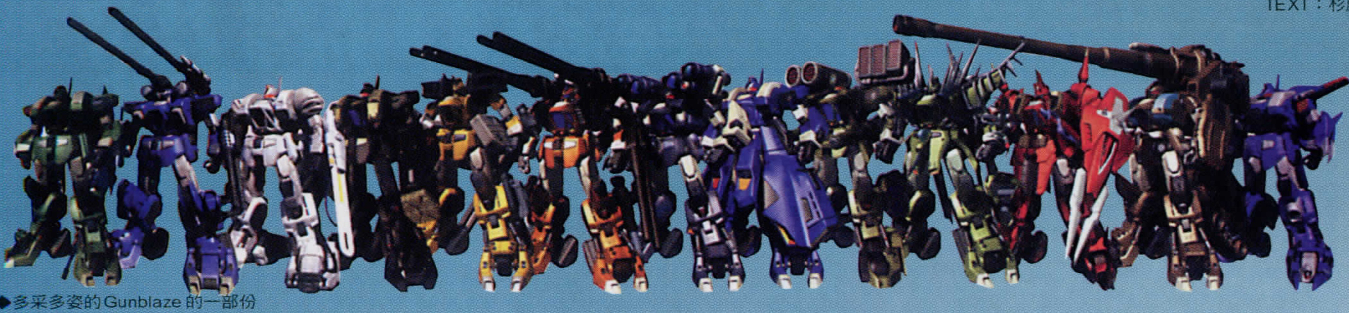
VIII之中加入了不少新的身份，令玩者可以按照自己的意願來生活。除了君主、軍師、武將、還有軍團之長「都督」、在野勢力之長「頭領」和他們的下屬武將「同志」。新要素之中可以把數個城的兵力集合以軍團來代表，可以向複數的都市傳達命令。而不是正規勢力所屬的武將同志便結成了「放浪軍」，由頭領的帶領下在大陸上自由行動。不同的身份所管理的東西也有不同，君主可以治國任人、軍師可以提出諫言、都督可以控制軍力、一般武將除了自我鍛鍊之外便是等待君主命令，不同的身份玩的目的和玩法也不一樣。

戰爭系統上的變化

前作是將野戰和攻城戰分開的，可是今集之中把兩者再次合二為一，於戰爭地圖上一拼表現出來。當玩者進入戰爭的時候，畫面會變成一個戰場的地形圖，而武將會成為戰棋一般讓玩者指揮。今集的特色是玩者攻城或守城的時候，於地區上出現一道叫補給線的東西，武將踏出補給線的話不論士氣和糧餉也會漸漸下降。這樣的話在進攻之前便必須考慮是否能一攻而破，令戰略度大幅提高。另一方面不管是攻城還是守城，城門一被攻破的話便會敗北，這便是將攻城戰和野地戰結合的新戰爭。除了著重戰略之外，今集也加入了武將個人技巧「戰法」，戰法是武將的個人技術，有不同的級數，戰法的熟練度越高成功的機會越大，一共有15種戰法之多。



TEXT：杉原


◆多采多姿的Gunblaze的一部份

機動武裝G-BREAKER

GAME PLAYERS GAME DATA
發售商:SUNRISE INTERACTIVE
售價:未定
容量:DVD-ROM
記憶:未定
發售日:2002 年春
PS2/SLG

第三次クラウディア大戰（暫名）

英雄譚的過去

在SUNRISE 英雄譚首次登場的原創機體Flying Trooper，繼在DC的機戰ALPHA中再次出場後，終於推出兩款專屬的遊戲，其中之一就是SLG形式的機動武裝G-BREAKER第三次クラウディア大戰（暫名）。在遊戲中將會揭開英雄譚世界的歷史，與及主角們的過去。

古蘭迪亞的歷史

惑星古蘭迪亞（クラウディア），是一個與地球十分相似的星球。跟地球唯一的分別是這裡有個稱為「雲海風暴」（クラウドストリーム）的現象，導致所有物體都不能在高空飛行。在這樣的一個世界裡有著兩大勢力，Could 聯盟與Dion 聯邦，一直以來兩軍都維持著緊張狀態。2091 年9月，連邦以大量無人兵器GT(Ground Trooper)為中心發動大規模攻勢，佔領了整個Dion大陸，然後戰爭進入膠著狀態。這時同盟成功開發GT「Gunblaze（ガンブレイズ），故事隨著日後被稱為英雄的曉京（キョウ・アカツキ）被編入第13獨立機動部隊而展開序幕…

◆女主角迪露・姬紐爾（テール・キヌイ），隸屬第13獨立機動部隊的GT駕駛員，亦是曉京在訓練學校時期的朋友。

◆主角曉京，同盟軍的GT駕駛員。第13獨立機動部隊的隊長，同時亦是英雄譚主角曉完治的父親。

Actural Free In System

這是本作進行戰鬥時所使用的系統。玩者可以在全體地圖上把握戰況，並需要對部隊輸入指令，當進行攻擊的時候就會突入充滿迫力的戰鬥畫面。在戰鬥畫面中玩者更可以自行調教視點，從不同的角度去感受GT戰的壓迫感。


◆輸入指令畫面，玩者可決定部隊進行移動或攻擊。


◆華麗的戰鬥畫面

作戰準備

遊戲主要分為交代劇情的冒險模式與進行戰鬥的模擬模式。冒險模式是交代故事的發展，當中亦加入了CG Movie，帶出這世界發生的事情與戰況。而模擬模式側讓玩者調較GT的各種設定，然後進行戰鬥。


◆故事的舞台惑星古蘭迪亞


◆高質素的CG

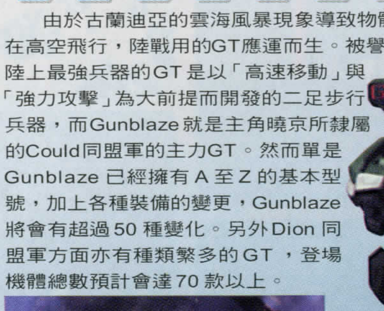
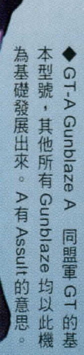

◆玩者需要因應駕駛員的能力配搭適合的機體


◆進行GT的各項設定，作好準備進行戰鬥

古蘭迪亞的兵器

由於古蘭迪亞的雲海風暴現象導致物體不能在高空飛行，陸戰用的GT應運而生。被譽為陸上最強兵器的GT是以「高速移動」與「強力攻擊」為大前提而開發的二足步行兵器，而Gunblaze就是主角曉京所隸屬的Could同盟軍的主力GT。然而單是Gunblaze 已經擁有A至Z的基本型號，加上各種裝備的變更，Gunblaze將會有超過50 種變化。另外Dion 同盟軍方面亦有種類繁多的GT，登場機體總數預計會達70款以上。


◆名副其實的機械人大戰！



◆GT-A Gunblaze A　同盟軍GT的基本型號，其他所有Gunblaze均以此機為基礎發展出來。A有Assult的意思。



TEXT: AINHO

FLYING CIRCUS
RC COPTER ADVENTURE CHAMPIONSHIP

控制遙控直昇機於空中上飛翔

回想起筆者在童年時，曾於屯門公園上第一次看到有人控制著一部遙控直昇機於空中上飛翔，那時我對這種玩意感到有點好奇，可是這種「玩具」對當時的我來說，是一件高級玩意，二來我家附近因空間有限，以致筆者到現在長大後也沒有一點感受到這種樂趣。不過，隨著科技日益發達，很多東西都可以在虛擬的遊戲世界中體驗得到，其中Syscom Entertainment廠商，就開發一款以遙控直昇機為題材的競賽遊戲「FLYING CIRCUS」，讓玩家在狹少的家中也能享受得到操控遙控直昇機於空中上飛翔的樂趣滋味。





真實的模型直昇機登場

由於本作得到京商株式會社kyosho（一間專門銷售模型直昇機公司）的技術協力，所以遊戲內有不少精心細選的人氣真實的RC直昇機登場，其中有EP Concept SR、Concept 32VR、Raptor 60等，而當中更收錄了有各種模型直昇機的情報、操作說明和專門術語，讓玩家對模型直昇機有所認識。另外，為徹底追求真實操控的感覺，廠商將會與遊戲同時推出專用控制器同梱版，售價為9800日圓；經這個控制器，就可以以真實操控的感覺來控制遊戲內的模型直昇機。


◆EP Concept SR－遊戲最初操縱的機體，缺點是出力低


◆Raptor 60－引擎達60級遙控模型直昇機，是本作擁有最大排氣量的機體

四大遊戲模式

空中制霸－ADVENTURE MODE


◆STAGE 1主要於大自然上進行


◆玩者在遊戲中終於實現操控遙控直昇機，於現實不可能到的地方上飛行

本作的主要模式。遊戲內，玩者將會是一名操控RC直昇機的操縱者，參加TOP FLYER選手權大會以取得優勝為目的，大會會由多個多姿多采的STAGE構成，每版的比賽規則非常簡單，只需於限制時間內到達終點便可，而廠商暫時公開了首三版比賽地方，STAGE 1是森林→溪谷→大瀑布，STAGE 2是西洋屋宇→時計台→沙漠，STAGE 3則是摩天大樓→高層住宅→工場。

邁向上級之道－LICENCE MODE


◆避開各木板以最短時間到達終點的「SPOON RACE競技」

操控RC直昇機進行共7種類競技遊戲的模式，不同的競技會著重不同技術的要求。藉著遊戲內提供的各種競技，玩者從中可學習到控制模型直昇機的基本操作，而各競技會有3階段難易度設定，玩者可因應自己的能力而自行作出調教。

向最高記錄挑戰－FREE LAND & CHARANGE MODE


◆FREE LAND MODE


◆TIME ATTACK MODE

純粹於民家或空中庭園等5個種類豐富場地作自由飛行之模式。這個模式最適合初玩者用來熟練一下操作，或確認所選用模型直昇機的性能，而且更可以將自己的整個飛行過程錄影下來。至於「CHARANGE MODE」，則有使用回「ADVENTURE MODE」中的版數，挑戰最短時間到達終點的「TIME ATTACK」，以及到達終點來取得獎金為目的的「POINT ATTACK」這兩個模式選擇。

製作獨有的模型直昇機－MAIN TENANCE MODE



◆機體裝備的組件主要劃分為6個部份

遊戲另一大賣點，莫過於可將「ADVENTURE MODE」或「LICENCE MODE」中獲得的獎金購買新模型直昇機或各式零件，作自行組合出獨有的模型直昇機之用，而可供組合的零件種類多達50種以上。不同的組合，均會對模型直昇機的外觀、操作性、耐久性等能力產生變化。對於模型直昇機的愛好者，此模式可謂絕對十分之適合。

HERMINA AND CULUS

ヘルミーナとクルス
Hermina and Culus
～リリーのアトリエ もう一つの物語～

莉莉的工作室另一個故事

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PS2
製造商：GUST
售價：3980 日圓
發售日：預定12月20日
遊戲類型：AVG
容量：CD-ROM
記憶：未定

Text by 阜林

《工作室》系列初AVG！《工作室》系列推出以來，第一個AVG題材的作品出場！以莉莉的學生之一，希爾美娜這個天才少女為主角，短暫而令人感動的故事，由這裡開始，在你的手中展開。

主角是Homunculus



遊戲的主角，正是希爾美娜製造出來的Homunculus，雖然希爾美娜因為獨力完成了這種高深的錬金術而感到歡喜，不過她發現這個Homunculus沒有表情，更不會說話。眼前只是一個沒有「說話」與「情感」的人偶，於是她為他起名「Culus」，決定以自己的助手身分去培育他，讓他跑到扎爾布克的市鎮上，跟鎮裡各種各樣的人接觸，逐少的學習。Culus的外表上，與扎爾布克中出沒的妖精很相像，原來是希爾美娜找來了一件與「妖精服」相同樣式的服裝給他穿上，讓他以妖精的外貌示人。而Culus的故事，就在他那只有20天的生命裡，一點一點的累積下來。

◆Culus是希爾美娜製造的Homunculus，沒有感情及知識，需要一步步的學習。他的服裝與妖精是一樣設計的。

鮮為人知的「外傳」故事

故事以《莉莉的工作室》為背景，除了莉莉之外，作為同居者的希爾美娜及英格莉特，也為了成為錬金術士而努力著。錬金術之中，有一種是「創造生命」的方法，這是整個錬金術之中最為高深的學問之一，而根據這方法創造出來的生命，被稱為「Homunculus」。希爾美娜不只得到這種方法，還製造了一個Homunculus出來，本遊戲的故事就是由這一刻展開。


◆《HERMINA AND CULUS》是一個重視對話的AVG


◆主角與希爾美娜是遊戲的重點

Culus 的一天





基本上遊戲的進行是Culus在扎爾布克渡過那20天，而每一天是分為日與夜兩大部分。在日間，玩者操作著Culus在市鎮上活動，探索著各種事物。這一部分與《工作室》系列相若，在街上會遇上不同的人物，從他們談話中，Culus會學會很多不同的詞句。若果Culus跟某一個人物較為親密的話，更會在那人物裡學到一些少有的字句。在鎮上移動是會消耗Culus的體力，可以回去工房恢復。遊戲的另一個主要時間，其實是入夜之後。回到了工房，希爾美娜會跟Culus談話，看看他這一天裡學會了些什麼。此時Culus要把收集得到的單字、詞語組合起來，成為有意思的說話跟希爾美娜交談。她也會就Culus的說話作出回應，有時還會出現一些特別的事件。若不能有效地交談的話，她會非常之失望的呢。

莉莉
《莉莉的工作室》主角，是希爾美娜及英格莉特的同居人兼監護人。

多尼艾
元長老院的一員，是莉莉的老師，也是在扎爾布克建立錬金術學院的重心人物。

英格莉特
與希爾美娜同樣被稱為神童的女孩，在錬金術的方向上與希爾美娜截然不同。

伊瑪
努力成為命中率100%占卜師的少女，與莉莉是好朋友。

艾莎
自稱麵包師傅的女兒，其實父親是有名的貴族，喜歡與小孩子一起遊玩。

迪奧
不滿農村的生活，而跑到酒吧去找工作的冒險者。



少不了《莉莉的工作室》的出場人物！
Culus所接觸的人，其實都是《莉莉的工作室》的出場人物，Culus會從他們身上學會什麼？

鐵拳ADVANCE

GAME PLAYERS GAME DATA
發售商：NAMCO
售價：5300 日圓
容量：卡帶
發售日：12 月21 日
GBA/FIG

TEXT：杉原

故事背景

「The King of Iron Fist Tournament」，決定世界最強格鬥家的大會。眾多強者們抱著各自的命運，向格鬥家的最高鋒的目標邁進。每位角色都有詳盡的背景設定，那些角色之間的複雜關係一向是鐵拳的魅力所在，今集的故事發展如何相信亦會成為玩家們的焦點。

◆鐵拳 3 開始成為主角的風間仁。在今次大會中他將會遇上些甚麼事呢？

向最強格鬥家之路進發

3D格鬥名作鐵拳雖然已推出了五作，但今集卻是首次在手提機中登場。強大的故事、詳細的人物設定、華麗的遊戲畫面、多采多姿的必殺技，到底在手提機上會有怎樣的表現？本作將是考驗GBA機能限界的作品。

忠實再現



◆獲得完全移植的選人畫面。九人的基本角色，究竟會有多少隱藏人物登場呢？

雖然GBA的按鈕比家用機為少，但每位角色的大部份固有技將會被保留，更可使出華麗的連續技。在畫面方面絕對不比家用機版遜色，各人的必殺技，富立體感的背景，甚至軸移動的功能也被忠實移植到GBA上。而除了基本的故事模式外，本作亦收錄了多種遊戲模式。計算完成時間的Time Attack，體力不會完全回復的Survival，練習連續技、空中Combo用的Pratice也可在本作中再現。今集的基本角色有九人，到底三島平八等人會否以隱藏角色身份登場？



◆練習模式會表示Hit 數和損傷度作為參考



◆華麗的必殺技

SD GUNDAM OPERATION U.C.

GAME PLAYERS GAME DATA
發售商:BANDAI
售價:3980 日圓
容量:卡帶
發售日:2002 年2 月
WSC/ACT

TEXT：杉原

適合任何人的高達遊戲

以高達為題材的遊戲多不勝數，然而這些遊戲都有複雜的機體設定和繁複的操作，或者需要對高達有一定認識，令不少初接觸高達的玩家望而卻步。這隻動作遊戲卻只需簡單的操作，是踏足高達世界第一步的好機會。

本作是操SD高達與敵軍戰鬥的動作射擊遊戲。除了普通攻擊外，只要擊倒敵機，或者防御敵人的攻擊，就可令畫面下方的能量計上升，消耗這條能量計就能使出強力的特殊攻擊。每台機體也有其忠於原作的特殊攻擊，在激烈的戰鬥中實在是不可或決的力量。

簡單的遊戲系統


◆簡單的遊戲可帶來截然不同的樂趣


◆超級高達的Long Rifle，看來十分強勁呢

忠於原作的名場面


◆宇宙戰會不會有跟地上戰有不同的操作方法？

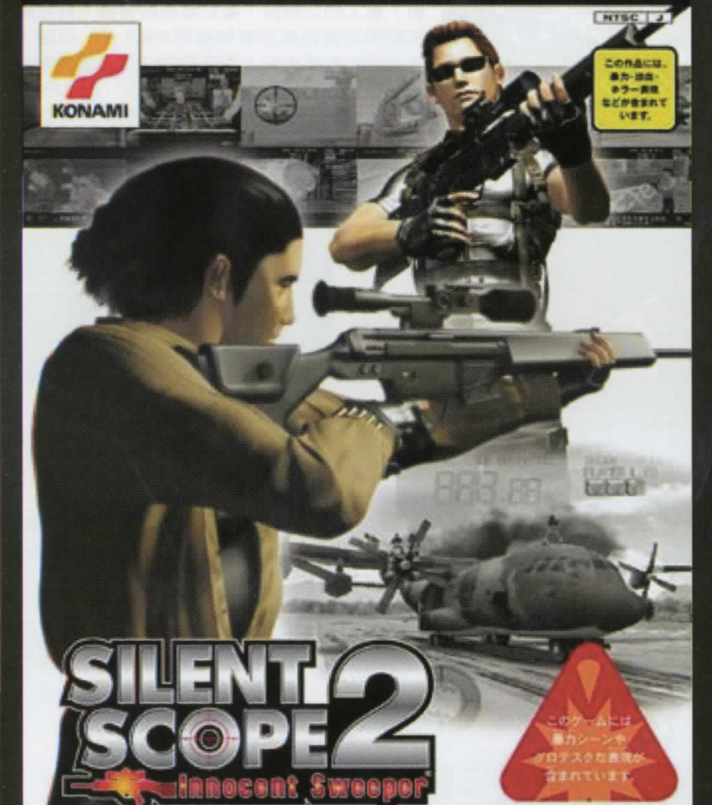
戰鬥的版圖亦十分多元化，玩者可穿梭於宇宙與地球之間不同的戰場上，參與各場有名的戰役。動畫中的名場面也會逐一展現在玩者眼前，是高達迷必見的一刻。除了參與戰爭之外，亦可以與朋友們一起對戰，還有看誰能支撐較長時間的Survival Mode，令玩者充分體驗MS戰鬥的樂趣。


◆高達的宇宙第一戰，紅渣古飛腿！


◆可以跟朋友通信對戰，看看誰才是New Type

SILENT SCOPE 2

遊戲初心全攻略






GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
生產商：KONAMI
遊戲類型：STG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM
記憶： 80KB
發售日：10 月 18 日
對應：USB MOUSE ／I-LINK CABLE

TEXT BY SAKURA KI

一向街機的市場中，體感遊戲很多時也會大熱於遊戲機中心，尤其那些火拼式的槍擊遊戲更是人群的焦點。不過前幾年KONAMI 推出了一隻全新玩法的槍擊遊戲，完全放棄那火拼式的槍林彈雨玩法，取而代之是更緊張和刺激的遠距離狙擊。沒錯，筆者所提及的遊戲便是《SILENT SCOPE》，記得當年為了爆機不知進貢了多少銀兩，此作的第三集亦登場了好一段時間，終於第二集在PS2中登場。究竟遊戲在家用版中多了些什麼，而從未接觸過街的讀者，對於這個街機名作又有沒有興趣呢，待筆者為大家作詳細的介紹。


◆以狙擊手為題材的遊戲


◆街機版忠實移植

家用版獨有的模式

由於遊戲從街機版中移植過來，家用版自己要有新的元素加入，好讓打爆街機版的玩者亦能提起玩的興趣。PS2版本中，除了一個射靶模式之外，那個MISSION MODE 絕對適合挑戰高難度的玩者，很多任務也要在10秒內完成，玩者可以作為一個訓練模式來玩的話，相信很快便能成為高手。另外，BOSS戰亦是必玩的模式，玩者只要在故事模式中遇上後便能在這裡出現，真的是個很好的練習模式。

1P 和 2P 的分別

如果有玩過街機版的讀者也會知道，《SILENT SCOPE 2》是暫時系列中唯一可以雙打的作品。由於1P 和2P 兩位主角於每一版的位置有很多地方是不同，所以並不能好像其他槍 GAME 那樣 1P 和 2P 使用同一個畫面，再加上遊戲亦有1P 和 2P 對戰的模式，因此PS2 版特別使用對應I-LINK來作開發，玩者只要把兩部PS2 LINK在一起，便能好像街機那樣合作或對戰。


◆練習射紙版遊戲



◆BOSS MODE 可以作訓練


◆系列中唯一可以雙打的作品



◆PS2 版可以對應I-LINK 連線

初心攻略

遊戲開始的時後，1P和2P會從運河的兩岸開始行動，把對岸建築物和河上的敵人擊倒後，便會向橋的中央移動過去，玩者要留意以車子作擋箭牌的敵人很快會發現玩者。接著戰場會移到敵人在雪地上的基地，這時1P會從正面攻入基地，而2P則會從山頂遠距離把敵人逐個擊倒，留意第二次移動時會有一台雪地電單車經過。進入基地後1P和2P開始時會一起移動，直至把敵人的燈光系統破壞後又再分別行動，在黑暗的環境下多使用紅外線瞄準器。進入一貨倉那樣的地方便發現第一位BOSS，玩者只要把星準移到她的頭高度水平，等她胡亂玩火時橫移後送她一顆子彈。

過版後會進行雪地追逐戰，1P會在前方2P在後方，雙打中的2P小心射中同伴，轉身時1P亦要小心，只要讓較接近敵人的玩者進攻便可以了。追逐戰完了後會碼上遇上BOSS，1P會正面與敵人交戰，應該先把所有敵嘍囉擊倒後，才尊心一意攻擊BOSS。至於2P會於較高的山區作狙擊，玩者可以不理敵嘍囉，尊心等BOSS站立掃射時向他頭顱開槍。

第三關要對付的敵人在一部軍用運輸機之中，而機內還有人質被脅持著。這版1P在乘車而2P乘著直昇機，因此攻擊角度2P會比較高和容易。玩者首先要把機上那些敵嘍囉擊倒，如果1P還要把敵機的機翼部份破壞。接著BOSS便會從機尾向玩者攻擊，但是那卑鄙的BOSS會以博士的身體為擋箭牌，還有會把一些人質投去玩者，如果玩者開槍擊中博士或人質也會扣LIFE。由於玩者在一個不穩定的狀況下瞄準，因此很難一槍擊中BOSS的頭，玩者倒不如多瞄向他身體攻擊，務求盡快把他擊倒。

接著兩名主角會來到深山和河川之中，1P會從水路而2P從陸路移動，但無論那一邊，這版的敵人很難找出來，玩者可以向草中開一槍，這樣便能引敵人開槍時較易發現。穿過那條橋後開始要攻入古堡之內，不過同樣敵人很難才發現的關係，因此記著敵人出現的位置成了過版或不浪費CONTINUE次數的關鍵。進入古堡後BOSS便會出現，她會駕駛坦克車向玩者發動攻擊，這時玩者要瞄準那炮口擊去。之後她便會正式向玩者攻擊，因為她載著面具的關係，如玩者要向她作HEADING SHOOT的話，玩者要擊中她三次才能成功。她移動的速度十分之快，玩者要小心別被她離開視線，最好還是用肉眼去看她移動路線。

這一關要攻入劇院之內，玩者要留意那些敵人喜歡藏身在座椅之下，還有一些貴賓看台之上。接著進入較黑的版圖之內，盡量利用紅外線瞄準器便能順利過關。當玩者來到舞台前時，這版的BOSS便會出現，由於她會在舞台上的某個洞口出現，因此玩者要留意地上那些射燈的照射位置，這樣便能有效地找出他的出現地方，玩者留意他出現的同時，亦會把人質放出來，小心擊倒人質扣LIFE 。把BOSS擊倒後並不代表可以過關，因為這時會出現三位人質，他們身上也會有個引爆器，玩者要準確擊倒三個引爆器才能過版。

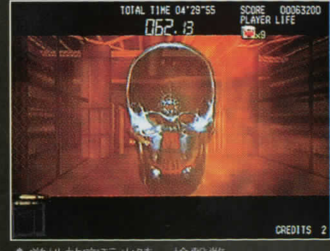
過版後玩者會來到一座建築物前，同樣地1P會在地下2P在天台上攻擊，建築物上的敵人擊倒後會出現一座巴士，要小心最後的一位士兵會接向1P的位置。進入建築物後會比較麻煩，因為敵人可以出現的位置很多，而且數量亦不少。這時敵人除非距離玩者很遠，否則的話應該盡量以細星準去瞄準敵人。經過重重障礙後來到BOSS那裡，不過這版的BOSS是兩名忍者，他們的移動速度十分之快，要準確地瞄準他們根本沒有可能。但玩者只要留意他們的移動路線，等待著他們接近玩者前面的一刻，向他們的頭上開一個洞，這樣便能順利過版。

來到了最後一版，因為故事的關係開始時1P和2P會展開生死戰，故事中使用油漆彈騙過最終BOSS後，二人便駕著直昇機去塔頂追擊BOSS 。由於BOSS正在強迫女主角跳探戈，所以二人會不斷地旋轉身體，玩者定要小心射中女主角。玩者千萬不要慢慢等獵物進入攻擊範圍，否則的話會不夠時間去擊倒BOSS 。





◆黑暗中仍能看到敵人位置



◆當她站定玩火時一槍擊斃


◆追逐戰時很難瞄準



◆2P的位置對付BOSS較好

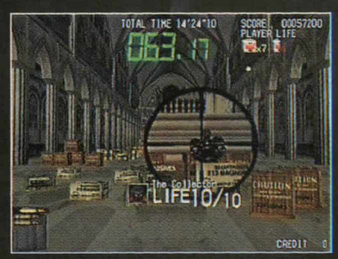

◆1P要破壞這個引擎



◆瞄向BOSS的身體會較容易



◆這版玩者要記熟敵人出現的位置



◆不要讓她逃出視線以外



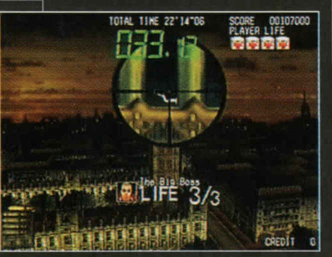
◆注意射燈照射的位置



◆要擊中腰上的引爆器




◆與同伴作生死鬥

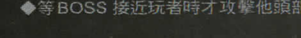


◆要注意BOSS跳探戈的移動路線



◆太遠才用SCOPE瞄準敵人




◆等BOSS接近玩者時才攻擊他頭部



GAME PLAYERS GAME・DATA

機種：PlayStation 2
生產商：SCEI
遊戲類型：音樂ACT
價格：4980日圓
容量：CD-ROM
記憶：92KB
發售日：10月11日
對應：DUAL SHOCK 2專用

BRAVO MUSIC 音樂就是力量

TEXT BY SAKURA KI

自從音樂遊戲興起之後，由於得到廣大遊戲迷與非遊戲迷的歡迎，証明音樂遊戲仍有不少生存的空間。不少大小廠商爭相開發新類型，但除了在玩法上下功夫之外，那些音樂大多數也是以現代電子音樂為主流，實在很少能夠聽到一些古典的音樂。SONY這個全新作品就不同了，遊戲除了玩法創新之外，整個遊戲中出現的所是一些古典音樂，喜歡音樂節拍遊戲和愛聽CLASSIC MUSIC的人要留意，此作絕對能滿足你們的興趣。

▼ 所有的音樂也是古典音樂

▲創新獨特的玩法

以美妙的音樂改變世界

一直以來，以「音樂之街」的稱號為榮的BRAVO城，當中一座悠久歷史的音樂堂快要被清拆。在那音樂堂內，妖精SYMPHONY以彫像的姿態一直守護著這裡，得之這清掉計畫後，便從彫像變回妖精飛了出去，來到少年樂團BRAVOES的指揮者TAKT的面前，請求他以扣人心弦的美妙音樂，再次打動BRAVO城的人心，阻止破壞音樂堂的計劃。於是TAKT便答應妖精SYMPHONY的要求，在城內四出為有麻煩的人作演奏，利用美妙的音樂令每人都感受到那股改變一切的力量。

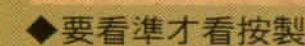

◆妖精SYMPHONY找TAKT協助


◆每版也有特別故事

如何指揮出色的音樂？

遊戲玩者要成為少年樂團BRAVOES的領導人，主宰樂團演出水準的指揮家。遊戲的玩法很簡單，玩者要跟著節拍去指揮，方法當畫面的拍子盤上，那點水藍光點移動到圓圈上時，玩者只要按下╳△□○的任何一個掣（圖一和圖二）。另外，玩者還要留意按掣時的強弱力度，如果圓圈是紅色力度便需要強，綠色力度是中，藍色力度是弱（如果玩者不清楚力量可以參考畫面右方的力度計）。由於這個遊戲需要分別力度，所以玩者不能夠使用DUAL SHOCK 2以外的控制器。若果圓圈內出現了箭咀的話，玩者便要連同方向掣一同按。當有星號出現在圓圈內時，玩者只要按著節拍掣不放，這樣便能在下一個節拍停下來，直至玩者放手再按為止。




◆要看準才看按製

◆成功演奏便可以過版

天使與惡魔

在演奏之中，如能節拍準確和力量正確的話，便會出現兩重紅色圈圈繞著圓圈，如果準繩度差少許的話，便只得一重圈圈，太差的話便會顯示太快或太慢，若然是力度不足便會出現爆星的ICON。至於分數會看玩者的一小節（意即一個圈）中的成積如何，如果所有也是兩重圈圈的是「BRAVO!!」，有一個或以上是一重圈圈是「GOLD!」，若果有一個或以上小錯誤的話是「BAD!」，但若然是出現一些大錯誤便是「BAAAD!!」。如果連續取得「BRAVO!!」和「GOLD!」的話，畫面左手邊的天使或惡魔計便上升，當到達頂時便會出現天使MODE的狀態，這時玩者可以看到畫面上的人和物都充滿生機和活力。相反如果玩者連續取得「BAD!」和「BAAAD!!」，那麼演奏便會進入惡魔MODE，整個環境也會因此而變得可怕。玩者要在演奏完結之前，一直維持著天使MODE的狀態，那麼這一版才能算CLEAR。


◆天使MODE時環境會變得很好



◆惡魔MODE時環境會變得很差



變化多端的模式

遊戲中可供玩者使用的模式很多，有一開始便能使用的STORY MODE和CHILD MODE。後者是供給一些小孩或初學者玩的模式，玩者可以自由選擇關數，同樣一關會有兩首樂曲，不過由於沒有強弱力度的差別，因此難易度與STORY MODE相差很遠。STORY MODE是遊戲的主要部份，玩者要在每一版中演奏兩首古典樂曲，要CLEAR STAGE才能進入下一版。如果能完成一次遊戲的話，在二週目中還會有如CONCERT MODE等等的隱藏模式出現呢。



◀CHILD MODE不需要計較力度

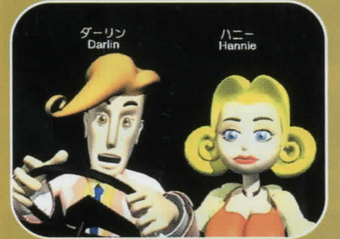
▶要取得A級判定才會出現的BOUNS GAME

BRAVO城的全貌

TAKT答應妖精SYMPHONY的要求，帶領少年樂團BRAVOES於城內用音樂替人解決困難，令城中的人被美妙的音樂感染，從而阻止音樂堂被拆掉的計畫。遊戲中會出現地方只有五個，而每個地方亦有相關的人物存在，他們都有些困難需要解決，TAKT便替指揮BRAVOES，演出多首動聽的古典樂曲，以音樂改變一切。

PARK

BRAVO城的著名地方，公園內設有噴水池，附近亦有一些餐廳和商店，是情侶拍拖的好地方。Darlin和Hannie的愛情故事便在這裡發展。



◆Darlin和Hannie



◆Darlin的遲到令Hannie大為生氣

CIRCUS

城內空地上設置的馬戲團，雖然是BRAVO城中唯一的馬戲團，可是並沒有太多的客人觀看。少女Lunar和獅子Lionel Heart便是在這裡表演的。




◆Lunar和Lionel Heart



◆雖然二人很努力，可是客人仍很少

FASHION SHOW

世界有名的時裝設計師所開的FASHION SHOW，可是因為意見不合而產生誤會，令FASHION SHOW出了問題。Nikki Domino和Jean-Paul Neostyle經常也會吵架。



◆Nikki Domino和Jean-Paul Neostyle



◆模特兒Nikki Domino經常與設計師Jean-Paul Neostyle吵架

OLD CASTLE

被湖水包圍著的BRAVO古城，四周環境非常漂亮，突然天氣變得很壞，令到那些天鵝沒法安寧。Adonis經常在湖邊吹笛給天鵝聽。



◆Adonis



◆Adonis來湖邊看天鵝

U.F.O.

從火星而來的U.F.O.，降落在BRAVO城郊區的一個山丘。電台的記者也有到場採訪，可是因為言語不通而產生了誤會。Antonio在採訪時被外星人襲擊。




◆Antonio



◆Antonio是位電視台記者

げんしのことば 原始人語言

社外秘

GAME PLAYERS GAME·DATA
發售商：SCEI
售價：5800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：41KB
發售日：發售中（10月18日）
PS2/AVG

TEXT: KACHUN

因為一次意外，身為惑星調查員的主角「外星人」被逼流落一個不知名的小島。由於作為太空船能量之源的「燐光石」在意外發生時經已散失，主角必須把它們全數尋回，才有望重返家鄉。在小島上，島民所使用的是一種主角並不懂的圖形文字，而在他身邊，就只有一個叫「NAVI」的機械人可幫到他。究竟主角最終能否排除萬難，順利重返屬於自己的惑星？

單線式外星對話冒險遊戲！

大家千萬不要被那些所謂的「圖形文字」嚇怕啊！今次介紹的PS2 遊戲『原始人語言』，其實是個十分簡單的單線式對話冒險遊戲。在遊戲開始後，玩者只需按照機械人「NAVI」給予的提示正確地與島民溝通，便可讓故事和遊戲不斷發展。此外，與一般冒險遊戲不同，遊戲內基本上是沒有分歧點的；換言之，玩者必須依從遊戲內既定的流程，如先從甲地到乙地，在乙地與A對話，然後根據A提供的情報，到丙地找某些道具，再拿道具到丁地……在本作內，玩者要做的事情就大概如此，期間玩者絕不能跳過任何一個既定的流程。

另一方面，全個遊戲將會分為多個章節；經過一定時間後，系統會自動出現「遊戲儲存」畫面供玩者儲存遊戲進度。在畫面出現之前，玩者是無法將目前的遊戲進度儲存的。



「降落」後首次跟島民交談。



入村後雖然好像有很多路線選擇，但玩者必依從既定流程進行遊戲。



自動彈出的遊戲儲存畫面。



想直接找「占卜婆婆」？甭想！

要善用「NAVI」的提示啊！

在遊戲過程中，玩者需要通過「圖形文字」的選擇與島民交談，從而令遊戲和故事繼續發展。要學懂遊戲內的「圖形文字」和表達方式其實並不困難，每有一個新圖形出現時，「NAVI」都會為主角解釋圖形的意義；至於遇到一些較複雜、由兩個或以上圖形組合而成的「複合式」圖形文字時，「NAVI」亦會給主角詳細講解。在對話期間，「NAVI」經常會提示主角下一句應該說些甚麼；玩者只要經常留意「NAVI」的意見，跟島民交談便可無往而不利。



「NAVI」給主角解釋圖型文字的意義。



留心「NAVI」的說話啊！



具體操作介紹

遊戲可以分為「移動」和「交談」兩種畫面，而本作內大部份的遊戲時間都會在這兩個畫面內進行；以下將為大家介紹兩個畫面下的具體操作方法。

	移動畫面	交談畫面
方向鍵	主角移動／儲存及系統畫面選項	選擇圖形／內容畫面下選看對話內容
左 STICK	以 ANALOG 控制主角移動速度	選擇圖形／內容畫面下選看對話內容
○鍵	決定／顯示下個訊息	決定選擇圖形
X 鍵	取消／返回之前畫面	取消／返回之前畫面／返回移動畫面
□鍵	顯示系統畫面／返回移動畫面	發言
△鍵	在系統畫面下返回之前畫面	顯示內容畫面



對話失敗？JUST RETRY！

在對話的過程中，玩者可能會遇上因用「圖」不當而達不到預期目的、甚至觸怒對方等情況，因而導致遊戲停滯不前。不過大家不用擔心，遊戲內的島民是不會「記仇」的；失敗後，玩者只需再找機會跟他交談，或是送上對方真正需要的東西，便可讓遊戲和故事繼續進行。


似乎觸怒了他呢！


終於換到石龜了......


取得武器，向魔獸挑戰！

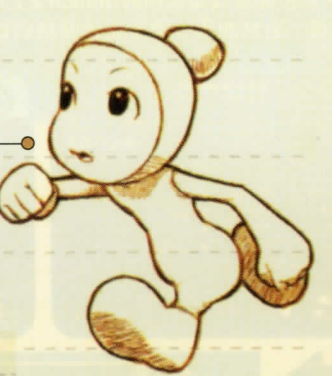
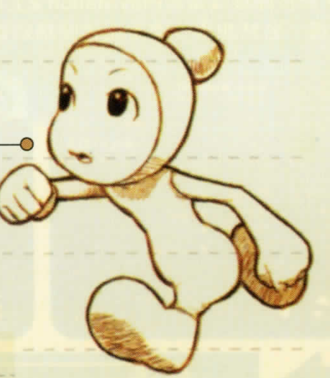
快快樂樂學「圖形文字」！

要順利完成今次遊戲，玩者必須懂得運用遊戲所有「圖形文字」。本作內的「圖形文字」大概可以分為六大類，下表將提供部份具代表性的例子供大家參考。值得留意，每個「圖形文字」往往是含有超過一個意思的，正如前段所講，玩者最好經常留意「NAVI」的提示，便可將這些文字靈活使用。

六大類圖形文字

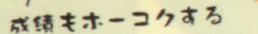
類型					
常用型	肯定／能夠	否定／不能	給予／給...看	去	眼／尋找
世界型	島	石	天空	海	樹木
物件型	酒	肉／食物	家	槍／戰爭	魔獸
身體型	人	占卜	口／好吃	幫助／修理	耳／聽
特定意義型	交換	家人	死亡／危險	光／彩虹	力量
訊息型	＝燐光石	＝村莊	我是「外星人」（這裏所指的只是主角在遊戲內的名字）		

角色介紹

外星人

今次遊戲的主角；看外表似乎仍像個小孩，但心智方面已經是個22歲的成人，並在一間專門調查不同惑星生態環境的公司內工作。因為上次任務的失敗，在隨時被降職的情況下被派到另一惑星進行調查。外表帶點輕俘的他，性格其實優柔寡斷，兼且懦弱怕事。

NAVI

公司派遣在主角身邊，對他進行支援和監視的機械人；主角一旦在任務中稍有閃失，它便會向公司一一報告。與此同時，由於它內藏有關小島上所用語言的資料，故此它將是主角同島民溝通時不可或缺的工具。



少女

主角遇上的首個島民；由於太空船「降落」時將她弄傷，主角便給少女進行醫治。身為島上醫師的她，為採草藥而經常在島上東奔西跑。起初由於害怕而對主角有所防範，但後來兩人卻成為好朋友，並給主角提供各種意見。



老闆娘

在村內做釀酒工作的老闆娘。每晚，村民都喜歡到她那裏，用食物、道具等東西跟她換酒，然後痛飲一番。性格慈祥、說話具說服力，對主角頗為照顧。

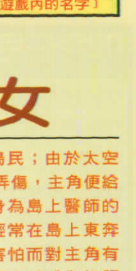


占卜婆婆

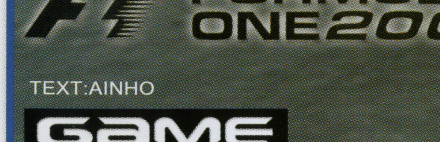
利用龜殼，在村內替人占卜的老婆婆；對島上的事情無所不知。喜歡喝酒，主角給她送酒的話便可以得到各種有用情報，包括替主角占卜有關磷光石的下落。

島長

島上地位最高的人；主角要入村的話，必須得到他的同意才行。身材魁悟，不太喜歡說話，嚮往自由自在的生活。





TEXT:AINHO

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
發行商/製造商：SCEI
遊戲類型：RAC
發售日期：10月11日(發售中)
售價：5800日圓
容量：DVD ROM
記憶：60 Kb
1-2P/對應GT FORCE

FORMULA ONE 2001
祝舒麥加穩奪今屆的冠軍！

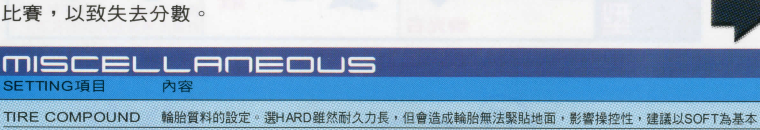
獲得FOA官方公認，以本年度賽事為藍本的「FORMULA ONE 2001」，終於順理成章於PlayStation 2上推出！有留意體育新聞的話，都知道今屆世界一級方程式賽車，冠軍依然由法拉利車隊米高舒麥加奪得。若然想再一次重溫這些精彩賽事，又或者閣下想感受一下駕駛著舒麥加的戰車去奪取錦標的話，便千萬不要錯過本作。





World Championship Mode

忠實依據2001年度賽程進行的模式。今屆揭開序幕的地點於澳洲進行，而最後一戰則在日本鈴鹿展開。遊戲中，於各站正式賽事展開之前，賽程主要分為三階段，星期五至六的上午為自由練習，星期六下午就是進行排位賽，到了星期日就是正式比賽的日子。每場賽後會計算分數，最後積分最高者，就可奪得本年度賽事的總冠軍。賽事展開期間，假若玩者的車子發生意外，使到車子嚴重損毀的話，便要退出比賽，以致失去分數。



MISCELLANEOUS

SETTING項目	內容
TIRE COMPOUND	輪胎質料的設定。選HARD雖然耐久力長，但會造成輪胎無法緊貼地面，影響操控性，建議以SOFT為基本。
TIRE SET UP	更換晴天或雨天用的輪胎。
GEARING	齒輪對比調節。最左邊為加速重視，最右邊則為最高速重視。
BRAKE BALANCE	前後煞車力道比例的設定。若設定偏向後輪，則會使後煞車先鎖死，以致產生轉彎過度的現象。
RIDE HEIGHT	車高調整。作用是穩定車身，設定為低的話，過彎便會安定。
FUEL LOAD	燃料積載量設定。調教低一點可令車子速度少許提升。
STEERING ANGLE	掌舵轉向角度調整。幅度越大，過彎時角度便會越大、容易，相對地所需時間便會縮短。

AERODYNAMICS

SETTING項目	內容
FRONT WING ANGLE	前翼角度的調教。影響過彎時的速度；角度越大，速度過高時有可能出現飛車情況。
REAR WING ANGLE	後翼角度的調教。影響車子在軌道內因來回碰撞所增加的車程距離。

SPRINGS

SETTING項目	內容
FRONT BUMP DAMP	支撐前輪收縮強度的設定。設定為強時，當經過起伏地面時便會顯得非常穩定，但過彎時性能會下降。
FRONT REBOUND DAMPING	支撐前輪伸展強度的設定。設定為最低時，其效果會為上方的兩倍。
REAR BUMP DAMP	後避震設定。數值越大，車子過彎時會非常吃力。
REAR REBOUND DAMPING	回彈衰減設定。



自由走行 → 排位賽 → 熱身圈 → SETTING → 決勝

比賽流程

ANTI-ROLL

SETTING項目	內容
FRONT ANTI-ROLL	前身防滾桿。
REAR ANTI-ROLL	後身防滾桿。

RACE STRATEGY

SETTING項目	內容
NO. OF STOPS	比賽中可供進入修理站次數設定。
STOP SCHEDULE	進入修理站時補給燃料量的設定。

CAMBER

SETTING項目	內容
FRONT CAMBER	前輪傾斜角調教。數值越大車身便會越安定，但掌舵轉向角度的反應會非常遲。
REAR CAMBER	後輪傾斜角調教。數值越大車身便會越安定，但會影響到加速性和最高速降低。

賽程一覽

站	地點
第1站	AUSTRALIA
第2站	MALAYSIA
第3站	BRAZIL
第4站	SAN MARINO
第5站	SPAIN
第6站	AUSTRIA
第7站	MONACO
第8站	CANADA
第9站	EUROPE
第10站	FRANCE
第11站	GREAT BRITAIN
第12站	GERMANY
第13站	HUNGARY
第14站	BELGIUM
第15站	ITALY
第16站	UNITED STATED
第17站	JAPAN

大家一起來玩PUYO PUYO

PUZZLE名作初次在GBA登場



機種：GAME BOY ADVANCE
生產商：SEGA
遊戲類型：PUZ
價格：4800 日圓
容量：64M
記憶：盒帶
發售日：10月18日
對應：對應通訊CABLE

TEXT BY SAKURA KI

如果讀者的「機齡」較高的話，相信定會聽過一間名叫COMPILE的公司，而這公司最有名的便是《魔導物語》，但最受歡迎的反而是利用《魔導物語》的角色創造出來的《PUYO PUYO》系列。這個由紅白機開始已經出現的PUZZLE GAME，可以說在每一個機種也推出過不同版本，受歡迎的程道可見一班。可是由於公司的業績不良的關係，最終難逃倒閉的命運。不過COPILE公司最後也把《魔導物語》和《PUYO PUYO》的版權賣出，好像筆者在這裡為大家介紹的GBA遊戲《大家一起來玩PUYO PUYO》，便是由世嘉發行，沒有令此出色和受歡迎的遊戲絕跡，總算沒有令FANS們失望。


◆很受歡迎的PUZZLE 遊戲



◆《魔導物語》的人物當然會出現

GBA首個PUYO PUYO遊戲

PUYO PUYO在日本受歡迎的程度難以想像，就算是一些家庭主婦也玩得非常出色，而且還組織了全國性的機構，定期為會員們舉行一些好像PUYO PUYO比賽的項目。說到比賽的方便，相信並不能不提手提機，此系列作品曾經在GB、GBC、NEOGEO POCKET等等，現在終於在手提機之皇GBA上推出。由於機能強勁的關係，遊戲的畫面非常漂亮，再加上能對應對戰CABLE，最多可以四個人一同對戰令趣味增加不少。


◆遊戲的畫面十分漂亮

◆交代故事的畫面也做得很好

四個可以選擇的模式

一人模式

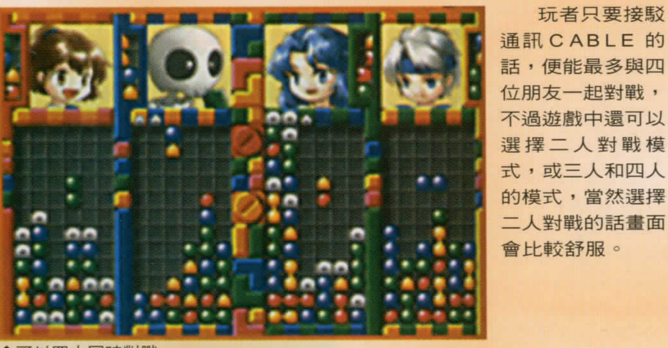
主角阿露露利用「PUYO PUYO」與不同敵人戰鬥的模式，亦是遊戲的主要故事模式，當中一共有六個舞台，包括森林、金錢鎮、冰洞、高塔和G撒旦城等。玩者要從最初的舞台開始玩，把舞台內的所有敵人打倒後，玩者便算CLEAR此舞台，那麼也可以向下一個舞台進發。玩者如果懂日文的話，不仿在戰鬥前看看阿露露和敵人之間的談話，包保能令玩者捧腹大笑。



◆戰鬥前會有對話交代故事

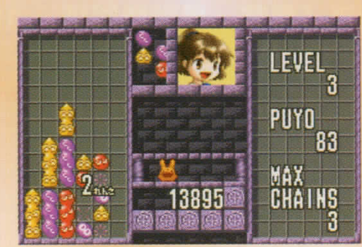

◆不同舞台會有不同的障礙PUYO出現

對戰模式


◆可以四人同時對戰

玩者只要接駁通訊CABLE的話，便能最多與四位朋友一起對戰，不過遊戲中還可以選擇二人對戰模式，或三人和四人的模式，當然選擇二人對戰的話畫面會比較舒服。

練習模式



◆這是成為高手必經之路

遊戲中有二個練習模式可供玩者選擇，第一個是無限時間內不繼砌，直到玩者GAME OVER為止，會隨著分數而漸漸令LEVEL上升，當然越高LEVEL，PUZZLE的速度亦會上升。另外一個練習模式是在一定的時間內，玩者要盡量取得高分的模式。要成為PUYO PUYO高手，在這裡練習會比在故事模式中練習有效得多。

給初學者的心得




◆這便是連鎖

遊戲其實看似簡單，可是其實內裡可以很深奧。首先一魂PUZZLE會由兩顆PUYO組成，但顏色可以不同，而且也可以分開。當四顆或以上同色PUYO連在一起時便會消失，如果消失的那組PUYO上有其他的PUYO，那些PUYO便會向下跌，如果跌下的PUYO又能消失的話，這樣的情況便叫做連鎖。如果能把所有PUYO消除（包括敵人被給自己障礙PUYO），那麼便會有一個「全」的存貨，只要玩者消去一組便能送給對手大堆障礙PUYO。只要玩者留意將會出現的兩組PUYO的顏色，那麼玩者便能做出更高的層次的連鎖，以下的例子是一個五連鎖加全滅攻擊，玩者可以參考一下。


◆五連鎖加全滅攻擊

TEXT:AINHO



以多條日本有名山路作為舞台，與對手展開單對單決鬥的著名賽車系列最新作「山卡3」，無論立體感、質感，以至臨場感方面的演繹，都是系列中最高的一作。遊戲開始的時候，會有32種Machine可供揀選。本攻略將會主要以遊戲的主幹模式「King Battle」中「Battle」各條賽道的注意點作出解說。

打破機器寂靜的咆哮，將冰冷的山路燃燒起來！

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PlayStation 2
發行商/製造商：ATLUS
遊戲類型：RAC
發售日期：10月11日(發售中)
售價：6800日圓
容量：CD ROM
記憶：145 Kb
對應GT FORCE

★基本操作

左ANALOG STICK	操縱行車方向
×	油門
□	剎車
△	改變視點
○	車燈開關
L2	轉向後方視點
R2	Side Break
L1	落波
R1	上波

活用「飄移」是戰勝關鍵

ATLUS推出的「山卡」系列，有別於一般賽車遊戲並非純以速度對決，而是著重運用飄移(Drift)應付各彎道，今集也不例外。飄移的作用，首當其衝當然是可以在轉彎時保持車速的轉數，從而節省再度加速的時間，無論大小彎道也同樣適用。不過若與時間配合不當的話，便會有「打轉」的情況出現，要小心。

當敵車為牆

與敵車側面接觸的情況下，應不要將車速降低，直到當將近過彎時如果對手仍然是在側邊的話，不妨將對手當作為牆，一來可借助他順利通過這個彎路，二來可令到對手減慢速度從而落後，這豈不是達致一石二鳥的效果？

S彎

在很多賽道上，都有不少樣似S字型的彎路。其實玩者並不需要依著彎角而將車子轉動，如果彎角不是太深的話，只要一直將車子保持於外線，便可以直線將之越過，不過假如S型彎路角度越出35度或以上的話，此方法便不能適用了。

180度急彎

遊戲中登錄的多條日本各國山路，主要以多個180度急彎為見稱。玩者要要越過這些急彎，首先要將車身保持外線狀態，接著入彎時無需不去車度，當將近過了一半入彎的時候，便立即扭呔至需要出彎的力度，並按下剎車制，這樣便可以做出飄移的狀態，接下來便要立即作出回呔令車子保持至直線狀態行走，但不要太多，否則會出現「甩尾」情況。

驅動方式

遊戲登場車種的驅動方式，主要分為前驅(FF)、後驅(FR)、中驅(MR)和四驅(4WD)這四大種。車子的不同驅動方式，其走行方法也會有所不同。前驅的優點是容易操作，入彎時甚少有「甩尾」情況出現，但缺點是起步慢和加速慢。後驅的優點就是無論起步、加速及入彎都比前驅為快，不過由於車身重量偏向後面，以致入彎時如果不準，有可能出現「甩尾」現象。MR的車種性能大致與FR相同，但就安定性比他為高，不過缺點是畢竟MR的重心比較後，而MR車往往在轉彎時反應特別敏銳，當高速轉彎時比FR更容易發生「甩尾」情況。至於四驅方面，由於車身重量平均分佈於四邊的關係，故操作是最困難的一種，但起步、加速和入彎就比以上三者為好。

DRIFT POINT

遊戲中出現的DRIFT POINT(DP)，是根據玩者的飄移技術而給予分數，所得的數值會顯示於比賽進行時畫面左下方的計算棒。使用DRIFT時間越長，所得的分數便會越高，然而速度越高情況下使用，更可獲得比DP更高分數的BONUS POINT(BP)。不過要注意，若是失敗或碰上牆壁的話，原本成功可得到的分數便會變成0，而車子逆走時，所獲得的累積總數更會被倒扣。

各車種性能設定的項目

Suspension	懸掛裝置
Drive train	驅動力
Engine	引擎
Accessory	輔助系統

各車種的三種性能顯示

Top Speed	最高速度
Acceleration	加度性
Handing	操作性



BATTLE攻略

HAKONE SHORT COURSE

使用車種－NISSAN 180SX TypeX

POINT A

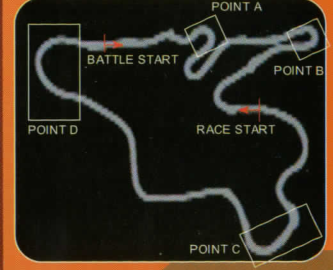


起步時經過難度不高的一小段S字彎後，很快便要應付賽道第一個U字彎，而這裡就是越過對手的好機會，如果錯失的話，接下來要越過他便會有點困難及需時。在將近到達這個U彎前，車速最好降至90Km/h左右，然後入彎時當對手為牆將之壓過，若是玩者被對手迫向外彎就會非常輸蝕。

POINT B



在將近到180度急彎之前，由於在左線電燈位置有減速地帶的阻礙，所以不能簡單地以外線彎入內線來通過，故玩者一進入減速地帶的右線時，便要立即刹掣以飄移方式越過這個急彎。



POINT C



這個彎位基本問題不大，只要靠內線避開左邊的減速地帶便可，不過當越過減速地帶後就要馬上靠左線應付接下來的彎位。

POINT D



這裡就是到達終點前最後一個彎路，若玩者之前仍然是追不上對手的話，這裡就是最後機會越過對手的位置，只需輕量減速越過這條弧度不高的長長彎路便可。

AKAGI COURSE

使用車種－TOYOTA SPRINTER TRUENO GT APEX

POINT A

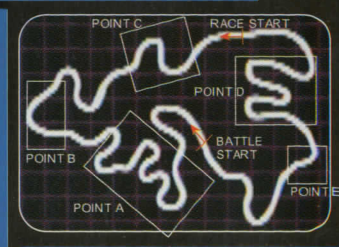


由於這條賽道彎路為多，故建議玩者選用一些速度不算太高，操作性能優越的車種。開始的時候，先靠右線越過第一個彎位，接下來直至來到POINT A的路段無需作出減速，然後於由多個連續U彎所組成的道路上，雖然一入第一個彎時可越過對手，但由於他實力高強，所以很快便會再被過頭，這裡只要保持約80Km/h速度越過以外彎轉入內轉並非難事。

POINT B



基本上這個部分無需作用任何減速，玩者可安心地踏盡油門全開，而這裡亦是越過對手的最好機會，但要注意過了這個部份就要立即靠右應付接下來的急彎。



POINT C



雖然這個彎位是處於落斜位置，但是地面有速度地帶的幫助下，已令車速有一定的降低。只要盡量靠外線，以減速約70Km/h左右下轉入內線便可通過。

POINT D



進入賽道第二部份由多個S彎組成的路段，這段除了是開始上斜外，彎位角度也比比賽開始不久的多個S彎位區為大及狹窄，故車子的速度最好保持80Km/h左右。

POINT E

通過這個直角彎位後，便可開盡全力，盡量拋離對手，接下來就要靠左線應付將近到達終點前的最後S彎。





USUI COURSE

使用車種－TOYOTA MR2 G Limited SUPER CHARGER

POINT A

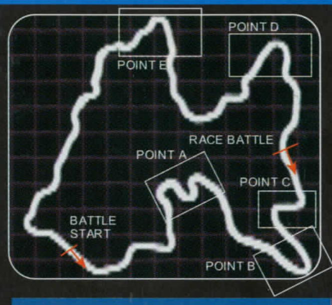


基於本賽道彎位不多，故建議玩者選用一些速度較為重視車種。來到整條賽道只有一個S彎位的路段，飄移方位順序為左、右、左、右。由於是連續區段的關係，故此要成功連續通過，就要只放開油門，在不剎掣的情況下以飄移方式滑行。

POINT B



由於這個U彎前是一條直路的關係，車子速度非常快，故此玩者將到彎位時需作出減速，然後剎掣入內彎通過。



POINT C



來到這個90度直角彎位，應緊貼左線然後入內彎通過，問題不大。

POINT D



這個弧度不算大的U彎，只需靠右線然後緊貼插入內彎便可。



POINT E

應變做法與POINT D大致相同。

MINO COURSE

使用車種－MAZDA RX-7 Type RS

POINT A



開始直到第一個U彎前也不需要作出任何減速。當靠右線，來到彎位前的藍色廣告牌時，就要開始剎掣以飄移方式切入內彎通過，否則遲了就會碰到彎位右邊的防撞欄。

POINT B

明顯地這條由二個S彎所組成的彎道，是以右、左、右、左方式推進，應將車子的速度保持於80Km/h左右，玩者可趁裡壓過對手。

POINT C



在進入第一個彎的時候，車子應靠左邊轉彎，然後接下來的急彎也是盡量靠左邊以飄移方式越過。

POINT D



來到終點前最後一個S彎，以右、左、右、左以飄移方式越過後，便可踏盡油門，作最後衝刺。



MYOGI COURSE

使用車種－HONDA S2000

POINT A



這條賽道於夜晚上進行，會影響視野方面，加上彎路多狹窄，建議玩者選用一些速度中等，轉彎性能優越的車種。開始時直後的路段彎度不大，不成問題。來到這裡POINT A，靠右邊以飄移切入內彎越過第一個急彎，接下來就要轉到左線，與前者同樣做法去通過。

POINT B



由於賽道以至彎位都非常狹窄的關係，所以一定要靠盡外線以飄移切入內彎通過，方向次序為右、左、右、左。

POINT C



由於這個急彎前是一條直路，速度會非常快，故此玩者事前要作好減速至80Km/h左右。第一個彎應盡量靠左通過，第二個彎則靠右。

POINT D



來到終點前最後一個急彎，只需靠右線以飄移方式切入內彎便可通過。

HAKONE LONG COURSE

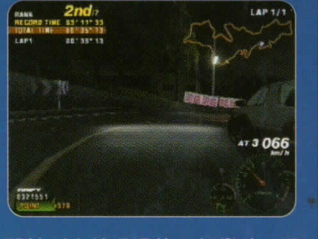
使用車種－SUBARU Impreza WRX sti Version V

POINT A



整個遊戲最難的賽道，不單路程長，且彎多角度細兼狹窄，玩者如不是選用速度與飄移性能優越兼備的車種，否則很難有勝算的機會。起步後不久，就會進入幾個連續S彎，應保持100Km/h速度下，於對著彎角位的位置立即切入內彎（可參考敵車的做法）。至於這彎路的轉彎方向是左、右、左、右。

POINT B



通過POINT A後，便要靠左線行，然後當來到橋底下時，就將車速減至80Km/h左右，應付進入住宅街的落斜急彎，接下來就要立即轉到右線通過第二個彎位；通過一小段路後，便要由右到左回上斜路。



POINT E

進入這個U字急彎之前，應靠向右線，才成功以飄移切入內彎將其越過。

POINT C

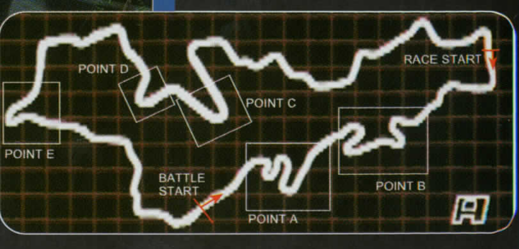


經過這條短程直路線時，應靠向左線以應付接下來的彎位，如非就會碰上彎位左排的阻礙物。

POINT D



來到與之前彎位相似的路段，由於路面較為寬闊的關係，只需由左到右越過彎位便可。





MINI CIRCUIT COURSE

使用車種－MAZDA SAVANNA RX-7 GT-X(83') Tuned



單純於400米直路以速度決勝負的比賽，只需選用速度最快的車種便可，故此不用多說。

Akagi Course (Event)

Clear Point 250000



本Event是考驗玩者的飄移技術，合格點數為250000，指定車種為LIGHT SPORTS。環觀遊戲中的車種目錄，性能最好，以及最適合作飄移行走的車種就只有TOYOTA的MR2 G Limited SUPER CHARGER，注意比賽時車子一接觸牆壁就會即時被Failed。

Usui Course (Event)

Clear Point 110000



指定車種為FF或FR才能參加的Event。今次比賽的路程非常短，玩者只有在這三個U字彎位中做出達成的分數。筆者選用的車種為TOYOTA的Supra RZ-S Tuned。首先第一個彎位要提早入彎，速度不能過多，應為100km/h左右。成功後，接下來的彎位就問題不大。完成後，便得到新車MAZDA的SAVANNA RX-7 GT-X(83') Tuned，及出現新隱藏賽道Mini Circuit。

Myogi Course (Event)

Clear Point 200000



今次Event同樣考驗飄移的技術，合格點數為200000，指定車種為ACTIVE SPORTS，但這次比起上者難度提升不少。筆者選用的車種為TOYOTA的MR2 GT-S，雖然單看比賽路段為長兼急彎多，但教大家一個秘訣，就是只要在第一個U彎中取得達100000-120000分數左右的話，之後只要小心地慢慢行駛，作出少許飄移過彎，便可輕鬆地Clear。成功通過後，Hakone Long賽道便會出現。

Mini Circuit Course (Event)

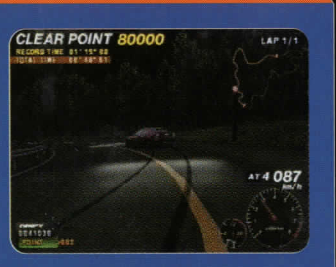
Clear Point 40000



整個Event難度最低的比賽，而筆者選用的車種同樣為Supra RZ-S Tuned。當來到400米時就要靠左線以飄移入彎來取得分數，接著就要立即作出少許減速並轉往右路，應付第二個彎位。如是的話，便可輕易地Clear！完成後，便會得到新車NISSAN的Silvia spec-R AERO Tuned。

Mino Course (Event)

Clear Point 80000

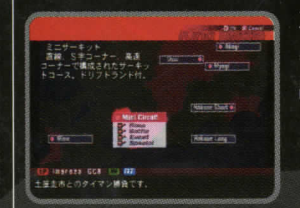


完成Hakone Long Course的「Battle」模式才會出現。今次通過合格只是80000，只要接觸前頭敵車，以及與之前同樣碰到任何牆壁也會即時被Failed。只要與敵車保持一定距離，加上彎位容易通過，故小心地行駕便可容易完成。完成後，便可獲得新車TOYOTA的Supra RZ-S Tuned。

Hakone Long Course (Event)



這個Event與其他有點不同，就是取勝條件與Race Mode一樣，只要取得第一位便可，而且無論碰上敵車或牆壁也不會被Failed。故此，筆者與Battle Mode同樣選用SUBARU Impreza WRX sti Version V車種。成功後，便會得到新車TOYOTA的Altezza RS200 Tuned。



完成各條賽道的「Battle」、「Race」及「Event」後，與土屋圭市作單對單決鬥的「Special」模式便會出現。各位！努力吧！

其餘隱藏車取得法

條件	獲得車種
完成Usui Course的Special	HONDA NSX TYPE S TSUCHIYA EDITION。
完成整個King Battle模式	TOYOTA SPRINTER TRUENO GT APEX TSUCHIYA EDITION
完成第一輪Quick Race模式	MAZDA EUNDS ROADSTER S SPECIAL Tuned
完成第二輪Quick Race模式	NISSAN FAIRLADY-Z 280Z-T 2seater Tuned

USUI HAKONE AKAGI MINO MYOGI

全40種名車一覧































































Supra RZ-S
TOYOTA















GAME PLAYERS GAME·DATA



發行商：CAPCOM
遊戲類型：AVG
機種：GBA
發售日：發售中

一發逆轉 完全攻略

警告 **如果各讀者想保留遊戲原味的話，請勿事先翻看此攻略。**

第一話・初次的逆轉

關鍵人物：

高日 美佳 - 死者
矢張 政志 - 本案被告，是主角的小學同學
亞內 武文 - 本案的檢控官
山野 星雄 - 本案的目擊證人

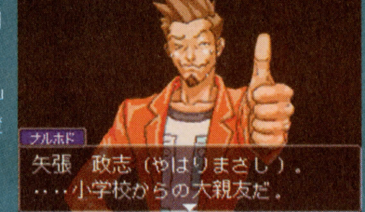
表面證供：

於7月31日的下午，山野星雄因工作的關係而去到案發現場，見到有一個人影從那兒走出來。然後發現模特兒高日美佳被發現於寓所被殺害。死因是被硬物一擊擊中而失血死亡。而該人影就是本案疑兇 - 矢張政志。

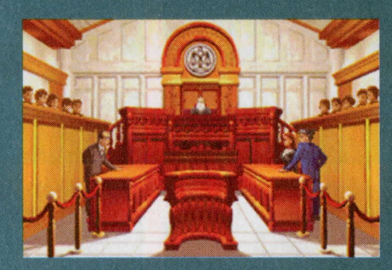
法庭部份：8月3日上午

在開始的時候，裁判官便詢問辯護律師 (主角 成步堂龍一)：「首先，請說出被告人的全名。」這時候，主角便回答了「矢張政志」。法官再追問主角本案受害人是誰的時候，他竟然忘記了！千尋便立即提示主，告訴他可以按R鍵來查看證據的擋案。經過翻查之後，便回答裁判官「高日美佳」。最後裁判官再多問一題：「受害人的死因是...」成步堂便回答說：「是被硬物襲擊致死的。」同時間，成步堂得到了證物 - 兇器「裝飾品」。



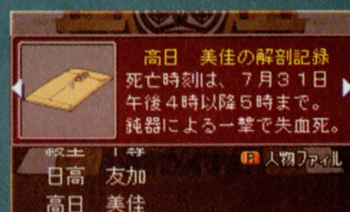


其後，應檢控官所要求，便召來被告出來審問。千尋也教了成步堂要小心聆聽各人的證供，在適當的時候予以質問及反擊。在檢控官的盤問下，發現了是死者男友的被告，原來在案發幾天都沒有和死者聯絡，甚至她到了外國再回來也不知道！檢控官然後也呈上了死者的護照，告訴大家死者在案發前才從紐約回來。其後，他繼續盤問之下，認定了被告在當天案發時間是在現場的，並指出有目擊證人看見被告殺人後逃離現場。



這時，檢控官便召來了目擊證人 - 記者山野星雄。他說他是因為公事的關係需要找死者，但到達案發現場時有一名男子從死者的住所中匆匆離去，而且門戶還處於半開狀態，於是他便上前一看，便看見死者伏屍當場！見到現場這麼死怖，他也不敢進入現場。他原想利用室內的電話報警，但是發覺它失靈，於是便到出面使用公共電話，而當時時間是下午二時左右。裁判官對電話失靈覺得奇怪，檢控官便呈上了當天大廈在下午一至六時的停電報告以茲證明。

然後，便到了「尋問」的階段，成步堂覺得山野星雄所說的時間 (下午二時) 有點問題，於是便呈上了「解剖記錄」作出質問。山野星雄在這時，便就此重新作供。他說他當時是聽到房間裡的電視傳出了兩點的訊息，大概是死者在看錄影帶，這才使他有所錯覺。對於這次的作供，成步堂便呈上了剛才才得到的停



電報告來作出反駁：「那時候大廈不是停電中嗎？」。山野便再次修正作供，說他記錯了，其實他是看到房間內的時鐘，即是那個兇器，便知道時間是兩點鐘...

這時，裁判長便詢問成步堂有沒有問題，當然成步堂可不會這麼容易便放棄。成步堂利用證物「裝飾品」來追問山野，何以他會得知那是一個時鐘。因為除非親手拿來看，否則不會知道那是一個時鐘來的。成步堂也藉此指出了山野在事件當日曾進入了房間，而知道兩點鐘的原因是報時聲是在兇器出來的。然後成步堂令它發出響聲，以證明它是個發聲式的時鐘。而響聲和現場的時間差正好是兩個鐘頭，和死者的時間四時 (二時加兩個鐘頭) 是吻合的。

而這時，山野再為自己辯護：這時鐘在那時是準確的！因為當時並沒有任何證據否定這句說話，成步堂唯有停了下來。但千尋喝停了大家並叫成步堂再多想一下來逆轉情勢。成步堂便醒起，拿出死者的護照來對證：紐約和日本的時差是14 小時，所以成立了兩個鐘頭之差！就這樣，便成功作出了辯證，並將真兇山野繩之於法。事後，矢張為了答謝主角，將證物「思考的人」型的時鐘送出作為紀念。







案件真相：

山野星雄在死者家附近經過，見到被告離開死者的房間而且沒有關門，所以便偷偷進入看看有沒有甚麼特別情報。碰巧死者回到家中，他為了免生枝節，便將死者殺掉，並將罪名推至被告身上。

第二話・逆轉姊妹

關鍵人物：

綾里 千尋 - 死者
綾里 真宵 - 本案被告，是死者的胞妹
御劍 怜侍 - 本案的檢控官
松竹 梅世 - 本案的目擊證人

表面證供：

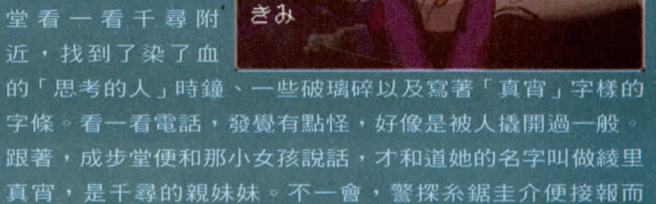
9月5日，在綾里法律事務所中，發生了一樁命案。松竹梅世在隔鄰酒店經過窗口看見兇手殺害了死者。在死者身旁發現了一張用血寫著疑兇名字的字條、兇器(裝飾品時鐘)及一些玻璃碎。警探糸鋸圭介接到報案後便來到現場，將真宵拘捕。

調查部份：9 月5 日

綾里法律研究所

在9 月5 日晚，成步堂回到綾里法律事務的時候，一踏入事務所便覺得有點不尋常。一望地上，發現到一些血跡，他便走到所長室看個究竟。豈料，一進入所長室後便看到倒在地上的千尋，而一個穿著靈媒師服裝的女孩在她身旁惶恐地飲泣。成步堂看一看千尋附近，找到了染了血的「思考的人」時鐘、一些破璃碎以及寫著「真宵」字樣的字條。看一看電話，發覺有點怪，好像是被人撬開過一般。跟著，成步堂便和那小女孩說話，才和道她的名字叫做綾里真宵，是千尋的親妹妹。不一會，警探糸鋸圭介便接報而來，而他便將疑兇 - 綾里千尋拘捕了。





調查部份：9 月6 日

留置所

這天的上午，成步堂便到了留置所的面見室，探望綾里真宵。那時真宵看來還未鎮定下來。真宵戰戰兢兢地和成步堂對話，順道請求成步堂找千尋的師弟星影宇宙之介。真宵交了當晚電話對話的MEMO 給他，也正式請成步堂為她的辯護律師。然後成步堂便到下一個地方，尋找星影。

NEXT PAGE



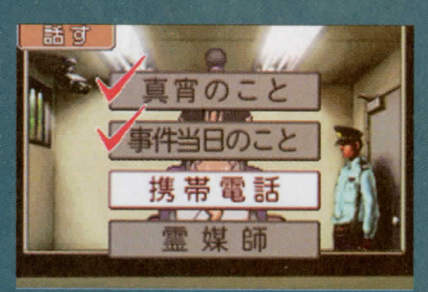
星影法律事務所

到達星影事務所之時，發覺那兒並沒有人，成步堂便順道調查一下周圍。除了牆上的大畫外，都沒有甚麼特別的東西留意到。他唯有回到案發現場看看有沒有進一步資料。



綾里法律研究所

回到案發現場，便看見氣沖沖的糸鋸警探。因為現場尚在警方調查中，所以不能被外人進入。而成步堂則向他出示真宵的MEMO，糸鋸便交了手提電話給成步堂。因為他是辯護律師，所以糸鋸也交了千解記錄給他。和糸鋸警探談話一會後，便得知當天是有一位女子在案發現場對面酒店看見而報警的。



阪東酒店

得到了糸鋸警探的情報後，成步堂便走到酒店看一看那邊的情況。在酒店的房間中，成步堂找到當日報警的目擊證人 - 松竹梅世。在梅世的口中，成步堂得知當日的案發情況(和糸鋸說的一樣)。成步堂也調查一下她看到案發現場的窗口。當成步堂想看看那半開的抽屜時，卻被她阻止了。於是，成步堂便往下一個地方調查了。



星影法律研究所

再回到星影法律事務所，終於見到星影宇宙之介。在話中成步堂得悉星影是千尋的師父，但怎樣他也不肯為真宵辯護，真拿他沒辦法。



留置所

和星影談話完畢後，便回到留置所找真宵。因為星影拒絕了替她辯護，成步堂便決心替她作辯。成步堂和她的對話之間，她曾提及一個叫做小中的人，而這個人和她媽媽的死是有關的。

阪東酒店

再到酒店的時候，發覺松竹正在沐浴，於是便去搜查那個抽屜。(別想要移動到浴室...)成步堂在抽屜中發現了一個盜聽器，因為覺得可疑，於是便立即將之收起。在那兒的Bell Boy以為成步堂是松竹小姐的朋友，於是便轉告他小中先生曾致電她。為免再見到松竹小姐，成步堂便先離開了。



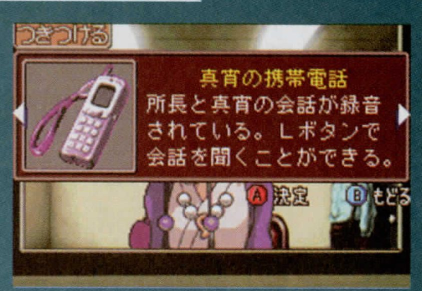


留置所

回到留置所時，真宵便再次詢問成步堂為何要當他的辯護律師。成步堂和真宵多談一會後，本日的調查時間也會完結。

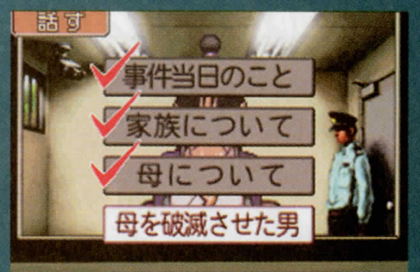
法庭部份：9月7日

在開庭時，控方律師會詢問一些問題。在問題過後，成步堂便會得到兇案現場的平面圖。然後，控方律師便開始要求證人作供。第一個作供的證人就是警探糸鋸圭介。



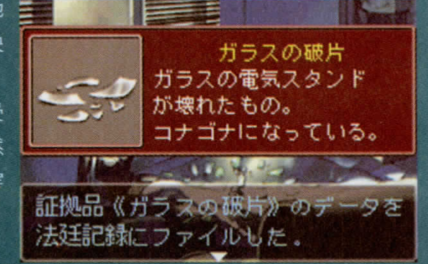
「我收到了電話，知道那兒發生命案便立即趕至現場。」糸鋸繼續說他見到在那兒有兩人，分別就是成步堂及真宵，於是他便將真宵拘捕了，因為報案者指女孩是兇手。成步堂聽了覺得有點不妥，便再詳問一下目擊者看見甚麼。然後糸鋸繼續作供：「在兇案現場我見到一張字條，上面用血寫著『真宵』這個字，應該是臨死前用血寫下來的。」成步堂便立即拿出解剖記錄來反駁：『在報告上寫著死者是被一擊致死的，哪來時間寫字？」經過這個提問之後，檢控官便拿出了一份新的解剖記錄，證明在擊中後一會才死去。成步堂也跟著更新了手上的證據。

在糸鋸作供完畢之後，控方檢控官便傳來另一位證人 - 松竹梅世。她說她當晚入住阪東酒店，在晚上九時左右，她在窗口望見對面大廈，赫然見到一名長髮女子被一個女子襲擊，然後那長髮女子被硬物擊斃。成步堂再詳細詢



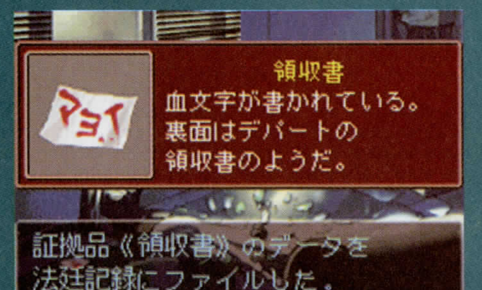
問一下其中內容，發覺她的說話有點可疑，於是便指出她的證供有問題，然後推論說她並沒有看到案發的經過！

松竹梅世為了證明她是有看到現場，便決定再次作供。她說：「我再想清楚…當時受害者避過了攻擊，然後往右面逃走。但穿著和的女子便追上，並用兇器將她擊斃，



我還清清地到兇器是一個「思考的人」形的時鐘！」對於這樣的證供，成步堂便追問她何以知道那是一個時鐘。松竹梅世便慌忙的答道，是因為聽到它的響聲。檢控官御劍同時也指出在那個距離是絕對可以聽得到響聲的。

成步堂在稍一考慮以後，便作出反駁：「她根本不會聽到時鐘的聲音。」裁判官然後便詢問為甚麼會這樣，成步堂便指出裡面的機械部件已被拆去了。憑著真宵那手提電話的錄音內容，證明了松竹小姐正在說謊。松竹小姐繼續狡辯：「我記起了！是在店舖裡看過的，所以記得那是一個時鐘！」但這時鐘是成步堂好友矢張親手製造的，又何來別處有售？於是便拿出那時鐘來再次反駁！成步堂並指出松竹小姐是經偷聽而得知那是個時鐘！在控方正有質疑之時，成步堂便取出了盜聽器作證，然後再利用真宵的手提電話中的錄音來指證松竹小姐只是聽來，並沒有看見兇案實際情況。



在這裡最多只能指出松竹梅世和事件有關，並不能指證她是兇手，加上檢控官指出有人可以證明她有不在場的證明，於是便帶出第三位證人－酒店的Bell Boy來作供。Bell Boy說：「我是阪東酒店的服務員，在當晚8時許收到松竹小姐的來電，要求在9時正要一杯冰咖啡，於是我便準時送上，而松竹小姐也親自接收了。」成步堂逐一追問有關的詳情後，仍找不著甚麼頭緒。檢控官御劍便請求裁判長結案，而裁判長便只再給成步堂一次追問的機會。





這個時候，成步堂選擇了向Bell Boy詢問有關酒店床舖服務的情況時，竟揭露了在該房間中並不只松竹小姐一人住的事情！原來除了松竹小姐外，還有另一個男人同住的。這樣，即使松竹有在場的證據，但另一個房客仍可以作案。就這樣，成步堂便指出作案的手很可能是那位男士。於是，裁判官便宣佈是日休庭，待明日雙方搜集更多證據後開庭再審。



調查部份：9月7日

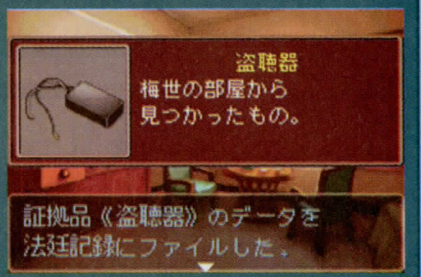
留置所

現在拘留在留置所的，除了疑犯真宵之外，現在還有松竹梅世。成步堂嘗試在她身上打探那男人的消息，但總是無功而回。成步堂唯有到別處尋找另一些資料。



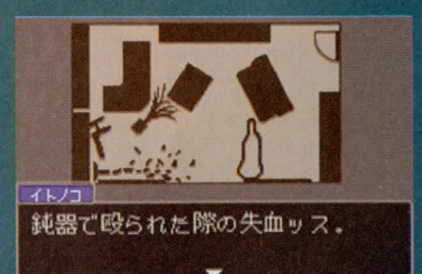
星影法律事務所

成步堂走到了星影法律事務所，期望星影先生可以給他一些指引。但不幸地，星影先生剛巧不在呢。除了人不在之外，他那喜歡的大書「釣魚人」都不見了！真是奇怪。看一看書桌上，原來放了兩個相片，寫著「DL6事件資料」。1的一張是婦人的樣子，而另一張2號則是一個男士。由於只能取其中一張的關係，成步堂便拿了2號的一張。看來再沒有甚麼特別的東西了，於是便到下一處碰碰。



阪東酒店

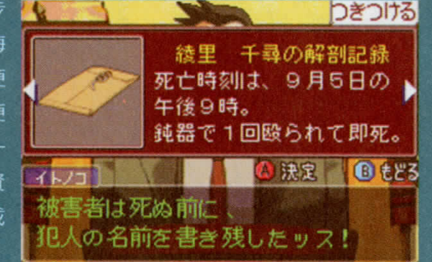
再來到梅竹的酒店房間，發現Bell Boy正在那兒發其生意的大夢！當成步堂問及他有關那男士的事情，他就回答：「那個『師奶殺手』嗎？如果有照片的話，我便可以認他出來。」成步堂便給他展示了「DL6事件資料2」的照片，Bell Boy也認得他就是那位男士！於是成步堂便要求他立下宣誓書，證明這位男士就是松竹梅世的同房。



NEXT PAGE ▶

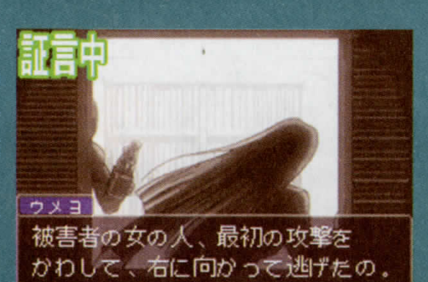
留置所

有了證明之後，成步堂便回去找松竹梅世。梅世看到之後便嚇了一跳！成步堂便進一步要她多提供一些有關這男士的資料。結果她告訴了成步堂他叫做小中大，是一個很有勢力的人物，他也是一個販賣情報的專家。(如果威脅失敗的話，成步堂會氣得將宣誓書丟掉！而要得到他資料的話，便要去到星影的事務所問星影探取他的資料。)



小中大的辦公室

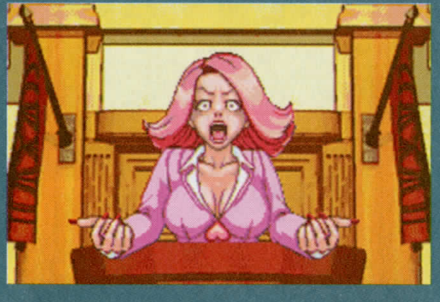
得到情報後，成步堂便立即趕到他的辦公地方去了。一到達小中大便用滿口英語的介紹自己，他也知道成步堂的身份及背境。成步堂問了一大輪也得不到甚麼情報，於是便打算離開，但再看看周圍，竟看見星影那兒不見了的畫！小中強說是他很貴買回來的，成步堂也懶得追問下去，然後便回去找星影。



星影法律事務所

成步堂問及小中的事，星影都很含糊地回答。再追問有關圖畫的事時，成步堂便逼星影將小中的東西說出來。(筆者選了「你和他是愛人的關係」的選項，結果非常惹笑，大家不妨一試) 從中揭露了DL6事件的一丁點來。他提及了有關綾里舞子(綾里姊妹的母親)及小中大的事情。但因為小中的勢力龐大，星影叫成步堂要小心一點。為了再進一步查有關這件舊案，於是便回到綾里法律事務所去。(由於在本案中只用作脅逼用途，內容可先跳過，更多DL-6號的事情將於之後的話數提及，請留意！)





綾里法律事務所

回到自己的地頭，便在書櫃努力地尋找各份資料。當あ、か、さ行的資料都看過之後，便找到了更多DL-6號事件的情報，其中在さ行中找出了一項新聞情報，對於小中來說是有威脅性的，便將之記了下來，要脅小中大到庭上作證。



小中大的辦公室

到了小中的辦公室，小中的態度依然是不合作。成步堂便拿出了那一份新聞來，要小中明天到庭上作供。成步堂指出那時小中曾脅迫那一位政治家而使得他自殺。在成步堂一直擾攘之下，小中也沒有耐性，透露了一些話。就在這時，一直在外面埋伏著的糸鋸警探便闖了入來，要小中大上庭。



留置所

成步堂最後回到留置所，和真宵談話。作出了一些互相鼓勵的話後，便完成今日的事了。

法庭部份：9 月8 日

在開庭後不久，御劍便邀請了小中大上庭作供。在外國長大的他，一出庭便大講英文，使得眾人不耐煩。他說他並不認識死者，但在事發當日卻看到了整件事件的經過。在裁判長的指引下，他便開始了他的作供。



「在當晚九時，我正在窗邊看書。突然間，聽到窗外傳來響聲，於是便立即轉過頭看。我看到一個頭髮亂糟糟的男人向一個長髮的女士作出襲擊！那男子就是辯護律師先生。然後，便聽到梅世小姐的呼叫。那女子不斷地逃，但辯護律師你就繼續追！就是樣，便完結了。」小中大說。當成步堂可以開始尋問時，便詢問了有關「被害者不斷地逃」的詳情。小中大便對大家說：「被害者受到你攻擊時，她就往左面逃走。然後你追上後，便擊倒她」。



在這兒，成步堂便呈上了梅世的證供。「在你剛才的供詞中，說被害者是往左逃的，但在日前的堂上，梅世卻稱她看

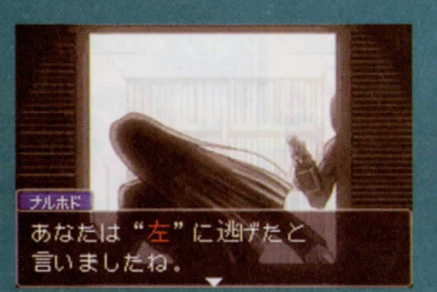
見被害者是往右面逃的！」裁判官然後就詢問成步堂，究竟哪一個才是真的，成步堂便答梅世的才是正確。但小中大卻仍死口咬定他是看到往左逃的。而這時，成步堂來個反擊：「因為他的視點並不是在酒店中，而是在事務所！換言之，即是他在兇手的角度來看，那麼，當然是看成往左了！」



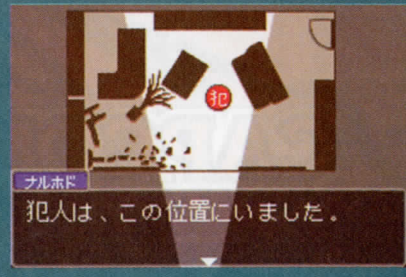
在成步堂和御劍正在爭持之時，小中大卻說他記得了真實的情況，於是裁判長便讓他再次作供。「梅世的證言是真的，而我的也是。當你襲擊那女士時，她先向左逃，然後你再向她打了一記，這些就是我看到的。然後那女的用盡氣力往右逃，你再追她來打。這個便是梅世所見的部份。你共打了他兩次啊。就是這樣了，辯護律師先生！」



成步堂再次反駁，並呈上了千尋的解剖報告。「在解剖報告中，指出了被害者是『一擊』致死的！」小中大感到驚訝，之後便請裁判長求再次作供。「我聽到那兒有物件倒下的聲音，便往窗外望去...」還未說完，成步堂便搶著問他，是甚麼倒下了。小中大回答是企柱式的玻璃電燈。成步堂再次覺得懷疑，「你見過那電燈嗎？」小中然後再作修正：「向窗外望去，見到那企柱電燈倒下...」成步堂看看平面圖，便覺得不妥了！因為在窗外是絕不可能看得到那電燈的。於是便作出反駁。「因為這樣，你看得到的原因就是你當日在犯案現場中！」



小中大一時間不知所措，成步堂正想可以勝訴之際，御劍卻作出異議：「是偷聽哦。讓我代替小中生說明吧。梅世曾在那兒偷聽吧。那麼，盜聽器是誰裝上的？是你哦，小中先生。」小中大也跟著說：「是哦，是我裝上的。所以我曾經到過事務所，見過那電燈。」就是這樣，成本堂的推論被完全推翻了。



小中大再次作供：「在9月頭，約在案件發生前的一星期前，我曾到事務所安裝盜聽器，所以看過那企柱式電燈。」成步堂詳細詢問過細節後，仍然茫無頭緒。赫然間，他聽到一把熟悉的聲音... 是千尋！！受不住刺激的成本堂便一下子昏倒了。



當成步堂醒來之時，還以為自己已經敗了。睜眼看見的... 仍是千尋！成步堂再次昏倒... 千尋便叫醒了他，並向他說明她只是上了妹妹的身。然後千尋便告訴他那血字條其實是購買那電燈的單據。在單據上揭示了那燈的購買日是9月4日，這樣便可以駁回小中大曾經在9月前看見電燈的供詞了。

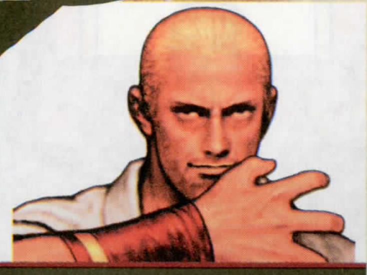


在再次開庭之時，成步堂便請求最後一次尋問的機會。成步堂一如剛才的計劃一樣提出了反駁。當然，小中的供詞被駁回，但御劍卻指出這樣並沒有證據可洗脫成步堂的罪名，要求押後一日再審...

當成步堂覺得絕望之時，千尋卻呈上一份名單，叫成步堂大聲讀出。名單中都是政界及財經界的名人。千尋這時就威脅小中大，除非他認罪... 最後... 小中大還是乖乖認罪了...

案件真相：

當晚千尋透過委託妹妹真宵她保管那件裝飾時鐘，而因為想收藏一些重要物件到那時鐘中，於是把機械零件拆走了。而她們也已經有一段時間沒有見面了，便相約在老地方一起吃麵豉拉麵。但是，小中大為了奪取那重要物件來到綾里的事務所，可惜搜尋不果。只好將她殺掉滅口。然他則和她的秘書松竹梅世合謀作供。



各GROOVE連續技介紹 最終回

TEXT：3☆
嚴重協力：毛、REI、妖精、天草

生產商：CAPCOM
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM／GD-ROM
記憶：110KB以上／12 BLOCKS
發售日：2001年9月13日（發售中）
PS2／DC／FIG

來到終結的一剎，聽夜空的消散，驚怕~但無力掙扎。現在終於也到了發動全面地面戰的時侯，敵方只餘下廿一人，是時侯把他們一舉消滅了，我國的精神武器(咖啡)及生化武器(一隻大眼的貓)以經準備充足，現在正式發動最後之戰。

(可惜在出擊前一刻被一位飲醉了的公主先把朕擊落了........使進度大減。)

GEESE HOWARD

基本戰術

有多次墜樓經驗而每次也能以疾風拳平穩著地的大佬~GEESE HOWARD，主要是一個打中距離戰及使用當身技的角色。

中距離主要使用立中K、下中K、立重P這一些通常技來牽制對手，而下中K可以CANCEL烈風拳作進一步牽制。立重K是一招遠距離的突進技，而且收招速度相當快，若對手反擊可使出當身技GUARD對手。

疾風拳是GEESE HOWARD的空中主要武器，而跳中腳可以用來打對手背脊。

對空時主要使用下重拳，也可以使用當身技，但最可靠是使用RAISING STORM作對空技。

連續技

J重K >> 下輕P 1~3 >> DEADLY RAVE 9 HIT >> 立輕P >> 下重P >> 輕 邪影拳 !!!

S N GROOVE

立輕P 1~3 >> 立中P >> DEADLY RAVE 9 HIT >> 立輕P 1~2 >> 下重K >> RAISING STORM !!!








A GROOVE

(立重K >> 遠重K) x N >> 下重K >> >> RAISING STORM !!!

下重P >> 輕 邪影拳 x N >> RAISING STORM !!!

VEGA



基本戰術

邪惡的超能力使用者~VEGA，是主要使用突進攻擊的角色，主要使用的招式有 PSYCHO CRUSHER ATTACK 及 DOUBLE KNEE PRESS，PSYCHO CRUSHER ATTACK是最遠的突進技，不過如不在一定距離時使出一但過了對手背脊就會被對手即時反擊。輕的DOUBLE KNEE PRESS是一招十分安全必殺技，出招不但很快而且收招也相當快。跳重腳是空中的主要攻擊技，跳中K可以打對手背脊之後再連上數發下輕P CANCEL DOUBLE KNEE PRESS成為最基本的連續技。中距離戰時主要使用立中K及立中P作牽制技，也可以在下中K時CANCEL 輕DOUBLE KNEE PRESS牽制對手。有時可以使用HEAD PRESS奇襲對手。近身時不防多以重PSYCHO PUNISH攻擊對手可使對手很快GUARD CRUSH。對空主要使用立重P及PSYCHO PUNISH作基本的對空技，也可以使用MEGA・PSYCHO CRUSHER作對空技。

連續技

下輕P 1~2 >> 立輕P 1~2 >> ←儲→←→+K !!!

C GROOVE

J重K >> 下輕P 1~2 >> 下中K >> LV2 ←儲→←→+K >> ←儲→←→+K !!!

A GROOVE

J重K >> 下輕P 1~2 >> 下中K >> 輕 ←儲→+K >> OC發動 >> →↓↘+P x N >> ←儲→←→+K !!!









庵

在月之夜藉著大蛇之血而醒覺的庵

基本戰術

一隻在吸食毒品中而被騷擾的庵。和正常的八神一樣地上戰主要利用蹲下輕K、蹲下中P、遠距離重P、站立中K和遠距離重K作牽制和封位，蹲下輕K是八神歷年來的主要連續技的起動，不但可CANCEL重 葵花和八稚女作連續技使用，而且因為收招快還可目押其他通常技如蹲下中P、近 立重P和蹲下重P作其他更強的連續技或牽制技使用。蹲下中P主要的作用是在中距離時牽制對手，由於蹲下中P可以CANCEL大家不妨在擊中對手時CANCEL闇拂 或 葵花作進一步的牽制，遠距離重P主要用途是中距離的牽制技和蹲下中P一樣是可以CANCEL各種必殺技的。遠立中K和遠立重K是用於遠距離牽制對手，遠立重K是八神攻擊距離最遠的通常技不過攻擊判定較高有一些對手蹲下是不難擋格使破綻大露，所以還是用立中K較為安全。八神在對空方面最主要是利用鬼燒，鬼燒出招快且有無敵時間十分可靠，但在遠距離對空還是用蹲下重拳較為適合，假若對手在你的正上方你可試用近 距離立重P和近 距離立重K作對空也是十分可靠。

連續技 下輕K 1~3 >> 重 葵花 2 HIT >> 鬼焰 !!!

C GROOVE 版邊：下中P >> 下輕K >> 下重P >> 重 葵花 2 HIT >> LV2 八稚女 >> 重 葵花 2 HIT >> 立重P >> 鬼焰 !!!

各在版邊：輕 闇拂 >> J重K >> 重P >> 重 葵花 2 HIT >> 遠距離重P >> LV2 鬼焰 >> 重 葵花（只擊中第2 HIT）>> 重 鬼燒 !!!












隆

醒覺殺意之波動的隆

基本戰術

只是在日光之下曬黑了的隆招式就改變成和那個沒有眼珠的人差不多，必殺技<昇龍拳>的攻擊判定被改成了多HIT。<龍卷旋風腳>由於出招時可避過絕大部份的飛行道具（如：波動拳、真空波動拳、花蝶扇 及 烈風拳等），可在與對手中距離時使用。RYU的特殊技在對戰中的用途亦非常大，近 身時用<鎖骨割>突襲對手的中段是RYU常用的戰術，但可惜攻擊的距離比較短，是要捉對手心理使用才能奏效的招式，<旋風腳>則是在和對手中近 距離時作牽制之用，就算被擋格也不怕會被對手反擊，而<鳩尾碎>的用法也和<旋風腳>大同小異，收招時同樣是沒有硬直的時間，也不怕會被對手反擊，把對手困在版邊時，配合其他的攻擊，如<昇龍拳>及下段的通常技壓制對手，很容易令對手GUARD CRUSH，在實戰中是不錯的戰術。超必殺技方面，<真空波動拳>通常的用法同樣是在對手使出飛行道具的時候使出，用作吞食對手的飛行道具作攻擊，也能配合通常技作連續技使用。實戰中也可多利用跳前中K攻擊對手背部，令戰術更多變化。

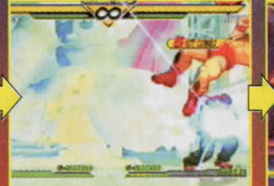
連續技 J重K >> 下中K >> 真空波動拳 >> 滅殺豪昇龍 !!!

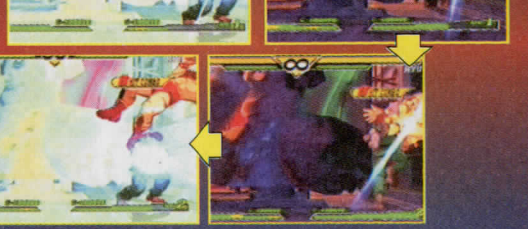


C GROOVE J重K >> 立輕P >> 下中K >> 灼熱波動拳 >> LV2 滅殺豪昇龍 >> 空中 龍卷旋風腳 >> 昇龍拳 !!!

立輕P >> 下中K >> 輕 龍卷旋風腳 >> 輕 昇龍拳 >> LV2 滅殺豪昇龍 >> 輕 龍卷旋風腳 >> 輕 昇龍拳 >> LV1 滅殺豪昇龍 !!!








MORRIGAN

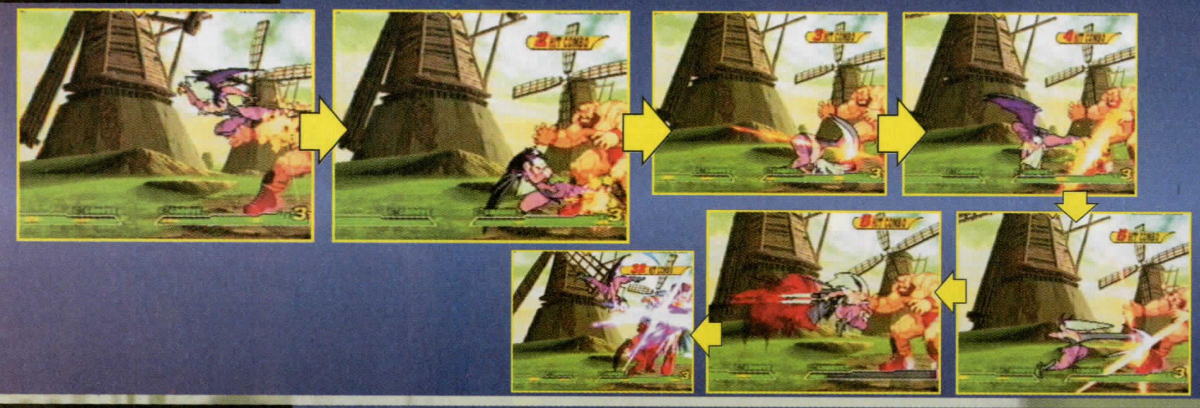
基本戰術

闇之女王~MORRIGAN擁有CHAIN COMBO的角色，最常使用的CHAIN COMBO是下輕K>>下中P>>下中K>>下重K安全又實用。必殺技方面主要使用飛行道具~SOUL FIST作中及遠距離牽制之用，而VECTOR DRAIN是近身戰時非常有效的投技招式。立中P是中距離時很強的牽制技，不但出招快，而且可以CANCEL任何必殺技，還有不要忘記MORRIGAN是擁有CHAIN COMBO的角色所以是可以使用一些通常技來CANCEL的。跳中K可用來攻擊對手背脊是空中攻擊中最實用的一招，如果你是使用S、N、K的GROOVE是可以在跑前以跳中K來攻擊對手背脊再連上各種不同的連續技。在近身戰時可使用下輕K作起動然後使出近重K如果是命中對手的話可CANCEL DARKNESS ILLUSION成為連續技。

對空有昇龍系的SHADOW BLADE以十分可靠了。

連續技

J重K >> 下輕K >> 下中P >> 下中K >> 下重P >> DARKNESS ILLUSION !!!



A GROOVE

OC發動 >> 下重K >> SHADOW BLADE x N >> CARDINAL BLADE !!!

ROLENTO或DAN版邊限定：VECTOR DRAIN x N !!!



DHALSIM

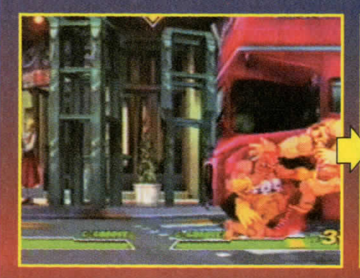
基本戰術

基本上和一隻妖怪沒有多大分別的YOGA之奇跡~DHALSIM，因移動速度慢，但通常技的攻擊判定極遠，所以主要是一名打遠距離戰及空中戰的角色。遠中P及遠重P主要是在遠距離時牽制對手之用，而遠中K及遠重K是用來封對手起跳之用。中距離戰時主要以下輕K、下中K再CANCEL各種必殺技為主。在空中戰中主要以特殊技DRILL頭突和DRILL KICK突襲對手，而跳中K的攻擊距離遠可用在遠距離垂直跳攻擊之用。對空可用←+中P作近距離對空，也可以使用超必殺技YOGA VOLCANO對空。

連續技

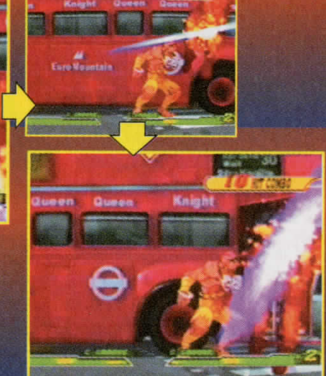
C GROOVE

←+中P 或 ↙+中P >> LV2 ↓↘→↓↘→+P >> →↘↓↙←+K >> ↓↘→↓↘→K !!!











DAN

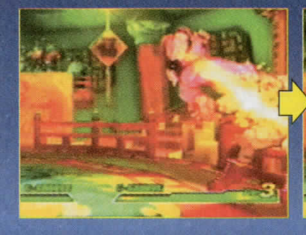
基本戰術

無賴獨走~DAN，一個以挑撥為生的奇怪男子，雖然通常技及必殺技的判定也得到加強，但還是一名以挑撥為主的弱角。必殺技斷空腳本作中可在跳躍中的任何位置使出，超低空後跳使出用來儲POWER十分好。重我道拳可在一定距離時使出牽制對手。晃龍拳如果你有抽獎命不防每次也拿來對空，否則下重P還可靠。

對空方面以晃龍烈火最可信，不過也要LV2以上才可信........。空中可用跳中K打對手背脊，跳輕K可CANCEL輕空中斷空腳，不過要小心距離。立中K、下中K及站立重K是中距離時主要的牽制技。最後不防在最緊要關頭使出 挑撥傳說 這最強的友情技，你和你對手的友誼必定能進一大步。

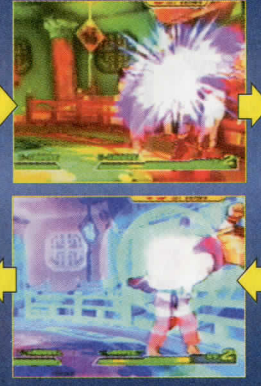
C GROOVE

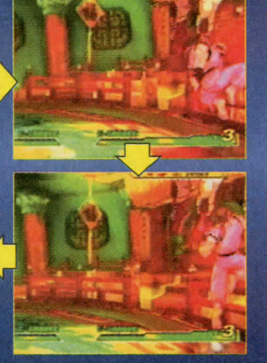
J重腳 >> 下中腳 >> LV2必勝無賴拳 >> 輕 空中斷空腳 (空發) >> 輕 晃龍拳 >> 必勝無賴拳 !!!











A GROOVE

OC發動 >> 重 斷空腳 x N >> 晃龍烈火 !!!

OC發動 >> 輕 晃龍拳 x N >> 晃龍烈火 !!!





JOE HIGASHI

基本戰術

風 或 瘋一樣的男子~JOE HIGASHI，一個以中距離為主的角色。必殺技HURRICAN UPPER是一招判定大的飛行道具是主要的牽制武器。SLASH KICK主要用在連續技之上如下輕K>>下輕P>>下中P>>SLASH KICK成為基本的連續技。TIGER KICK是主要的對空技，十分可靠。黃金之踵可以跨越一些地面的飛行道具。爆裂拳主要是下輕P數發後出爆裂拳，就算被擋格也十分安全。立中K、立重K是中距離主要的牽制技。

連續技

下輕K >> 下輕P >> 下中P >> ←↙↓↘→+K !!!

C GROOVE

J重K >> 下重P >> LV2 爆裂HURRICAN TIGER踵 >> 重 爆裂拳 >> 立中P >> LV1 爆裂HURRICAN TIGER踵 !!!









BALROG

基本戰術

矇面之貴公子~BALROG，一個速度十分快，通常技判定十分遠，是一個十分強的角色。跳重K是空中主要的攻擊技，很多對空技也不能把他擊落。立中P、下中P、下中K、立重P及下重P是中距離戰時主要使用的通常技，下中K是以上唯一可CANCEL必殺技的通常技，以CANCELROLLING CRYSTAL FLASH最為實用。重SKY HIGH CLAW可用來奇襲對手。FLYING BARCELONA ATTACK之後使出飯綱DROP是主要的攻擊技。SCARLET TERROR可以用來作對空技。

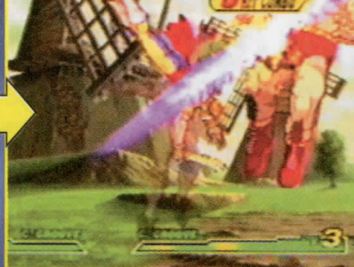
連續技

J重K >> 下輕K >> 下中P >> RED IMPACT !!!

C GROOVE

下中K >> LV1 ←儲→←→+K >> LV2 ←儲→←→+K >> ↙儲→+K !!!











陳國漢 & 蔡寶奇

基本戰術

受金以正義之教育多年的兩大惡人陳國漢 & 蔡寶奇，是本作新增的連體男櫻，使用的方法十分有趣。

中及遠距離主要使用下中K、立重P、立重K來牽制對手，但以上的通常技也不能CANCEL必殺技。在一定距離時可以使用中P、中K和↘+重P這一些突進技接近 對手，若對手擋格了而距離許可可以使出大破壞投。

使用蔡寶奇的方法通常是在下輕P、立輕P或下重P後叫出作牽制，而在遠距離時可用飛翔空裂斬再自己以大跳攻擊突入拉近 距離，若擊中可連上很強勁的連續技。

對空方面比較弱主要使用下重P，也可以用立輕P或以空中攻擊空對空，不過也不是太可靠。

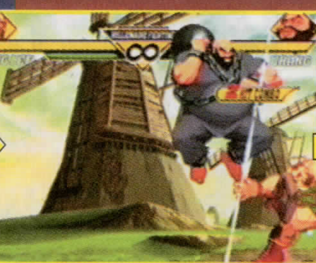
連續技

版邊：飛翔空裂斬 >> J重K >> 下輕P 1~2 >> 龍捲疾風斬 !!!

C GROOVE

重 飛翔空裂斬 >> 下輕P >> 跳重K >> 下輕P 1~2 >> 立輕P >> LV2 鐵球大暴走 >> 大破壞投（空發）>> 下重P >> 鐵球大暴走 !!!





















EAGLE

基本戰術

雙棍之決鬥士~EAGLE，一個主要以通常技作中及遠距離戰的角色，MANCHESTER BLACK的實戰用途不大主要也是在近身時使用。OXFORD RED是最實用的必殺技，可用在連續技之上即使被擋格也不會有很大的破綻，還可以很快打至對手GUARD CRUSH。REVIVAL WHILE是一招突進技可避開地面飛行道具。St. ANDREWS GREEN主要是用來反射對手的飛行道具。中距離時主要使用立中P、下中P及下中K來牽制對手，立中P及下中P1 HIT時可CANCEL OXFORD RED作進一步的牽制。立重P及下重K有半個畫面的攻擊距離，是遠距離時的武器。對空主要使用立中P及立重P，有時還可以使用輕CANTERBERRY BLUE對空。

連續技

下輕K >> 下輕P >> 下中P >> ↓↘→↓↘→+P !!!

A GROOVE

OC發動 >> 立重P 1~5 >> ←↙↓↘→+K >> 立重P 1~3 >> ←↙↓↘→+K x N >> ↓↘→↓↘→+P !!!












M BISON

基本戰術

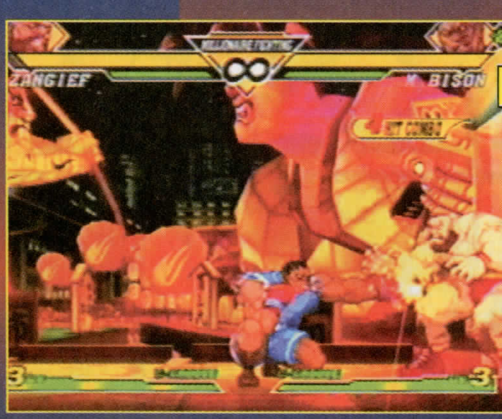
瘋狂猛牛~MIKE BISON，一個以拳為主的角色，主要的戰法是突進攻擊。必殺技DASH STRAIGHT是一招遠距離的突進技，出招速度十分快，可在中距離時使用。DASH UPPER和DASH STRAIGHT基本上是一樣，不過攻擊距離比較近，多數是在近身時使出。DASH GROUND STRAIGHT是DASH STRAIGHT的下段攻擊版，但收招比較慢。下中P、立重P、立重K及下重K是在中距離是的牽制技。對空主要使用立中P、下重P，還有可用BUFFALO HEADBUTT對空。

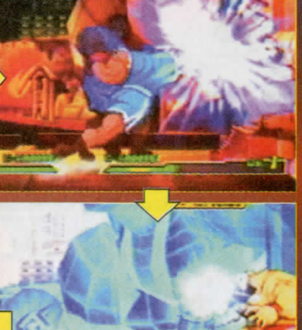
連續技

J重K >> 下輕P 1~3 >> ←儲→+輕K !!!

C GROOVE

下輕K 1~4 >> LV2 ←儲→←→+P >> LV1 ←儲→←→+P !!!




A GROOVE

OC發動 >> ←儲→+K x N >> ←儲→←→+P !!!



SAGAT

基本戰術

獨眼之帝王~SAGAT，必殺技TIGER SHOT比以往加強了，使對手更難跳過。GROUND TIGER SHOT出招速度比TIGER SHOT慢，不能以小技CANCEL連上。TIGER UPPERCUT是一向以來的可靠對空技。TIGER CRASH是一招較遠距離的對空技，而收招的速度也不算慢。中K的攻擊距離有半個畫面之遠，而且不論近距離時、中距離時及遠距離時也十分強，第1 HIT時還可以CANCEL任何必殺技。下中P、下中K、下重K及下重P是中距離時的牽制技。

連續技

J重K >> 立輕P >> 下中K >> ↓↙←↓↙←+K !!!

C GROOVE

下輕K >> 立輕P 1~2 >> 立中P >> LV2 ↓↙←↓↙←+K >> 重 →↓↘+P !!!



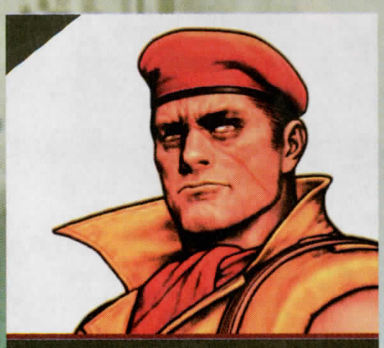




A GROOVE

J重K >> 下中K >> 重 →↓↘+P >> OC發動 >> 重 →↓↘+P x N >> ↓↘→↓↘→+K !!!

ROLENTO



基本戰術

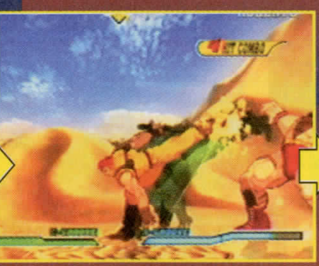
來自FINAL FIGHT的單身戒嚴令~ROLENTO，一個主要以通常技再配合一些移動用的必殺技攻擊對手的角色。直接攻擊的必殺技PATRIOT CIRCLE通常是用在連續技之上。STINGER是一招空中的飛行道具輕、中、重有不同的軌道。跳中P及下中P可很快令對手GUARD CRUSH，而且收招相當快。跳中K可用來打對手背脊。跳重K的攻擊判定強，是十分可靠的空中攻擊。中距離戰可用立中P、立中K、下中K作牽制，在較遠距離時可用立重P、下重P及立重K，而下重K可用作突擊之用。

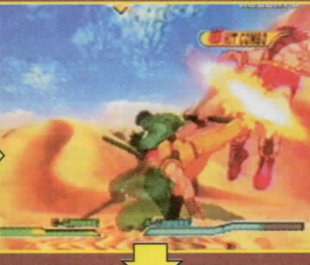
連續技

立輕P >> 下中K >> ↓↘→+P x 3 !!!

A GROOVE

OC發動 >> 立重K 1~4 >> 下重K >> 立重K >> SCOUTER JUMP >> J重K >> 立重P x N >> MINE SWEEPER !!!








TERRY

基本戰術

傳說之狼~TERRY BOGARD是餓狼傳說中的主角，是本作中非常強的角色之一在各方面也很平均。

近身戰主要使用 近距離重P >> RISING UPPER 再CANCEL各種必殺技可使對手很快GUARD CRUSH，另外以小技連發牽制可拉回一些有利位置再使出下中K CANCEL CRACK SHOOT之後可再使出在中距離時的各種牽制技。

中距離時主要使用一些攻擊距離遠的通常技牽制對手如立輕K、立中K及立重K等，當中以立中K最為實用。另外在中距離時當然不能小了以下中K CANCEL POWER WAVE或CRACK SHOOT來使對手快些GUARD CRUSH。

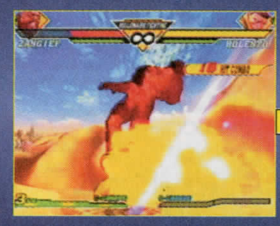
對空戰主要使用RISING TACKLE，也可以使用↘+重P和CRACK SHOOT來封位。

連續技

J重K >> 下中K >> ↓↘→↓↘→+K >> ↓↙←↙→+P !!!

A GROOVE

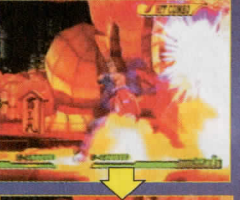
J重K >> 立重P >> LV1 ↓↘→↓↘→+K >> LV2 ↓↙←↙→+P >> ↓↙←+P (空發) >> →↓↘+K !!!















A GROOVE

OC發動 >> (下重K >> 中↓↙←+P) x N >> ↓↘→↓↘→+K >> ↓儲↑+P !!!



YUN

基本戰術

YUN本作強角之一，空中戰及地面戰也相當強。

空中戰主要使用雷擊蹴急降攻擊再連上下輕K數發CANCEL絕招步法成為基本的連續技，另外跳中K跳重P也是十分好用的空中攻擊。

近身戰主要是使用兩種TARGET COMBO (中P>>重P>>←+重P) 和 (輕P>>輕K>>中P) 為主，(中P>>重P>>←+重P)只能CANCEL超必殺技，(輕P>>輕K>>中P)則可CANCEL任何必殺技。在小技後可使出投技前方轉身捉對手，不過前方轉身後要連上其他連續技就要下一返苦工了。中K擊中後是可以HIGH JUMP CANCEL的，之後可連上空中TARGET COMBO(空中輕P>>→+重P) 或 飛天雙龍陣。

中距離以立中P、下中P及下中K作牽制，距離再遠時可使用重P及重K，另外可使用→+中K拉近 距離。

連續技

J重P >> (中P>>重P>>←+重P) >> 揚炮 >> 中 鐵山靠 >> 立中K >> (空中輕P>>→+重P) !!!

C GROOVE

(輕P>>輕K>>中P) >> LV2 槍雷連擊 >> 中 鐵山靠 >> 立中K >> (空中輕P>>→+重P) !!!



















E HONDA

基本戰術

本作的搵笨角色之一~E HONDA，那招什麼SUPER頭突出招快收招快不用拉位使出也幾乎沒有破綻十分搵笨。

E HONDA近 身時主要使用兩種投技大蛇碎及大銀杏投，通常是在一些輕攻擊後使出不過要主意距離使出，另外由於大銀杏投的失敗動作很快，所以可以在近 立中K(1 HIT)時CANCEL大銀杏投再使用其他通常技牽制或行前使出投技。

中距離主要使用立中P、立中K、立重P，距離再遠時可用下重P及→+重K這一些通常技牽制及攻擊對手下段。

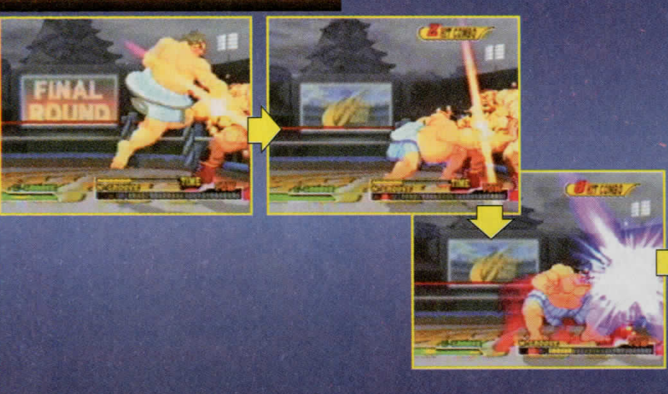
空中突入可使用跳中K打背脊，另外跳重K及跳重P的判定也很強十分可靠。

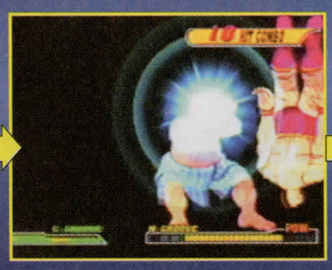
連續技

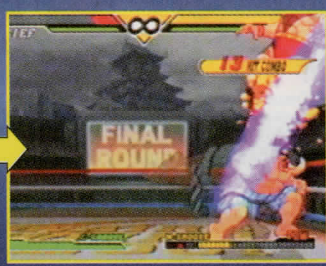
J重P >> 下中P >> MAX ←儲→←→+P >> ←儲→←→+P !!!

S N GROOVE

下輕K >> 立輕P 1~2 >> 立中P >> LV2 ↓↙←↓↙←+K >> 重 →↓↘+P !!!









BLANKA

基本戰術

因飛機失事跌進了原始森林中長大而差不多變成一隻怪獸的野生之咆哮~BLANKA，是一個速度相當快的角色。必殺技ROLLING ATTACK是主要的攻擊技，出招快而且即使被擋格也會彈回相當遠的位置，不是所有角色也能作出反擊。ELECTRIC THUNDER收招速度改成了相當快，通常是在對手起上時使出屈對手擋格用。VERTICAL ROLLING是一招很強的對空技。立中P、下中P、下中K是中距離常用的牽制技。對空可使用立重P及立重K，還有可用DIRECT LIGHTNING作對空技。

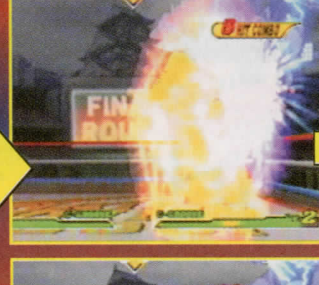
連續技

J重K >> 下輕K >> 下中K >> ←儲→+P !!!

C GROOVE

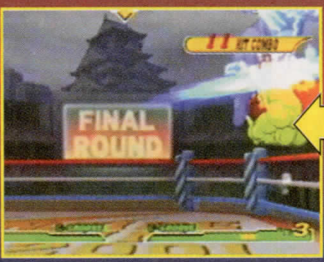
版邊：下輕K >> LV1 ↙儲↘↙↗+P >> LV2 ↙儲↘↙↗+P >> ↓儲↑+重K !!!













ZANGIEF

基本戰術

時常在森山找尋大熊人作練習對手的俄國摔角之王~ZANGIEF，一如以往ZANGIEF也是一個投技的角色。

指令投SCREW PILE DRIVER、ATOMIC SUPLEX 和 FINAL ATOMIC BUSTER 主要是使用在一些小技被擋格之後，也可以在空中攻擊或VANISHING FLAT之後使出，不過以上每一種方法若對手以心裡有數的話是很輕易逃脫的要小心使用。

在中距離時主要以下重拳和下中或重腳和立重拳作遠距離牽制對手，也可以使用小技CANCEL VANISHING FLAT來牽制對手。

對空主要使用DOUBLE LARIAT，另外也可以使用立輕P、下中P來對空，不過也是以DOUBLE LARIAT最為可靠。

連續技

J重K >> ↙+中K >> DOUBLE LARIAT !!!

A GROOVE

版邊：OC發動 >> DOUBLE LARIAT x N >> ↓↘→↓↘+K !!!

ROLENTO或DAN版邊限定：(SCREW PILE DRIVER >> 前方緊急回避) x N >> FINAL ATOMIC BUSTER !!!



RAIDEN

基本戰術

餓狼傳說中肥大的摔角手，主要是一名使用投技角色再配合其他招式使用也可以非常強。

指令投的使用方法大至上和ZANGIEF差不多也是在一些小技或空中攻擊被擋格之後使出，也是和ZANGIEF一樣若對手以心裡有數的話是很輕易逃脫的要小心使用。

中距離時主要以立中P、立中K、下中K為主，下中K之後可以CANCEL 毒霧 或 雷電COMBINATION · BODY BLOW牽制對手，若雷電COMBINATION · BODY BLOW是擊中可連上HEADBUTT再連上LV3 FIRE BREATH，若雷電COMBINATION · BODY BLOW是被擋格可使出投技FRONT SUPLEX捉對手。

連續技

下輕P 1~3 >> 下輕K >> 輕 ←↓↙+P >> 輕 ←↓↙+P >> MAX →↘↓↙←→↘↓↙←+P !!!

C GROOVE

J重K >> 下中K >> LV2 ↓↘→↓↘→+P >> →↘↓↙←→↘↓↙←+P !!!



KYOSUKE

基本戰術

謎之風紀委員~鑑 恭介(KYOSUKE KAGAMI)，十分平均的角色很多招式也可以用HIGH JUMP CANCEL。CROSS CUTTER是一招十分不錯的飛行道具，牽制能力十分強。幻影WAVE在一定距離時可用來對付一些對空技。幻影BREAKER是一招可避開一些飛行道具的突進技。幻影KICK是一招對空技，可在空中使出。恭介的通常技判定也十分強，在中距離時主要以立中P、下中P、下中K、立重K及下重K作牽制技。特殊技↘+重K之後可HIGH JUMP CANCEL再連上CHAIN COMBO。對空主要以立中K及幻影KICK為主，也可以用各種超必殺技對空。

連續技

下輕K >> 下輕P >> SUPER雷神UPPER >> J輕P>>中P>>中K>>重P>>重K !!!

C GROOVE

版邊：J重K >> ↘+重K >> J輕P>>輕K>>中P >> LV1 空中DOUBLE幻影KICK >> 幻影KICK >> LV2 DOUBLE幻影KICK >> 雷神UPPER >> 幻影KICK !!!







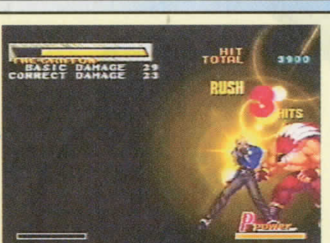
TEXT：3☆
嚴重協力：毛、REI、妖精



～餓狼MOTW 超絕 連續技介紹～

有玩過餓狼嗎？有研究連續技嗎？知道什麼是假動作及BRAKING嗎？有用嗎？現在為你介紹一些連續技，可惜版位有限........







版邊：JC >> ↓+AB >> 假動作(↓+AC) >> 行前C >> →↘↓↙←→+AAABBCCDD >> C >> 假動作(↓+AC) >> 行前C >> ↓↙←+A !!!

ROCK HOWARD

JC >> JB >> A >> C >> ↓↙←+A !!!

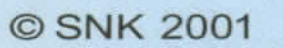
自己近版邊：
真空投（BRAKING）>> ↓儲↑+C >> ↓↘→↓↘→+D >> ↓儲↑+C !!!

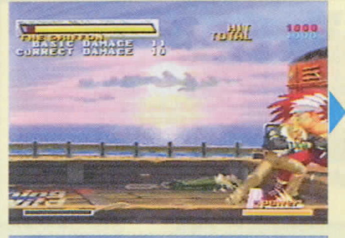


FREEMAN

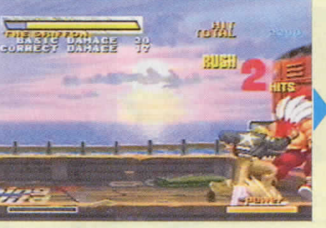
版邊：
(D(1 HIT) >> 假動作(→+AC)) x N !!!

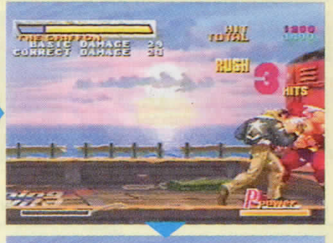
版邊：
(D(1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> 下C >> 假動作(↓+AC) >> 下C >> ↓↘→↓↘→+A !!!

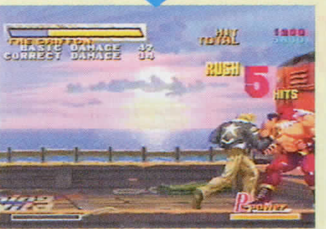


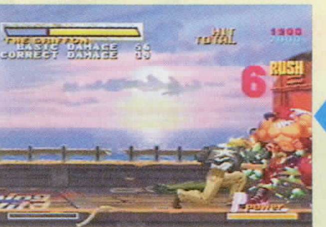


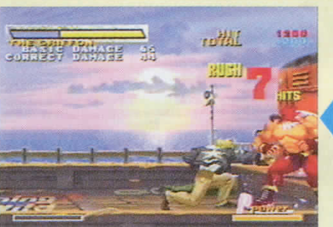


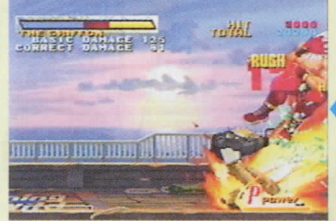












版邊 : →→+C >> C >> 假動作(→+AC) >> 行前 C >> 假動作(→+AC) >> 行前 C >> 假動作(→+AC) >> 行前 C >> 假動作(→+AC) >> 下 C >> 假動作(→+AC) >> 下 C >> ↓↘→↓↘→+D !!!



TERRY BOGARD

版邊 :
C >> 假動作(→+AC) >> C >> 假動作(→+AC) >> C >> →↓↘+B (BRAKING) >> ↓↘→↓↘→+D !!!
→↓↘+B (BRAKING、COUNTER HIT) >> ↓↘→↓↘→+B >> ↓↘→↓↘→+B !!!

KEVIN RAIN

版邊 : JC >> C >> 假動作(→+AC) >> 行前 C >> 假動作(→+AC) >> 下 C >> ↓↘→+D (BRAKING) >> ↓↘→↓↘→+B >> ↓↘→+B (BRAKING) >> ↓↘→↓↘→+B >> ↓↘→+B (BRAKING) >> →↓↘+A !!!

版邊 : JC >> C >> ↓↘→↓↘→+B >> JC >> C >> ↓↘→↓↘→+B >> JC >> C >> 假動作(→+AC) >> 行前 C >> 假動作(→+AC) >> 下 C >> ↓↘→+D (BRAKING) >> →↓↘+A !!!

HOTARU FUTABA

版邊 : D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> 行前 D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> 下 C >> 雙掌天連華 !!!

版邊 : JA >> JC >> C >> 假動作(→+AC) >> 下 A >> 虎尾腳 (BRAKING) >> 重 連擊蹴 >> 天翔亂姬 !!!

版邊 : C >> 假動作(→+AC) >> JD >> 連擊蹴 >> 天翔亂姬 !!!

MARCO BUTT

版邊 :
C >> 假動作(→+AC) >> C >> 虎砲 (BRAKING) >> 飛燕疾風腳 >> 極限虎砲 !!!

→+A >> 下 C >> 各種必殺技 !!!





JA >> JC >> 下B >> 重 飛燕斬 (BRAKING) >> 鳳翼天翔腳 >> 鳳凰腳 !!!

金在動

高角色限定 : JA >> JC >> D (1 HIT) >> 假動作(→ +AC) >> 行前D (1 HIT) >> 假動作(→ +AC) >> JA >> 飛翔腳 >> 追加技下段 !!!

D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> 行前D (1 HIT) >> 假動作(→ +AC) >> 下C >> 鳳凰腳 !!!

KAIN

版邊 :

C >> 假動作(→+AC) >> ↓+AB >> C >> ↓↘→↓↘→+B >> ↓↘→↓↘→+B >> ↓儲↑ +D !!!

版邊 :

C投 >> ↓↘→↓↘→+D >> ↓儲↑ +D !!!

BEAUTY JENET

版邊 : D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> 行前D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> 下C >> ↓↘→↓↘→+C !!!

版邊 : ↓+AB >> 假動作(↓+AC) >> ↓+AB >> 假動作(↓+AC) >> ↓+AB >> 假動作(↓ +AC) >> ↓+AB >> 假動作(↓ +AC) >> ↓ +AB >> 假動作(↓ +AC) >> ↓↘→↓↘→+C !!!

版邊 : ↓↘→+D(BRAKING) >> J ↓ +D 3 HIT >> ↓↘→↓↘→+D !!!



北斗丸

版邊 : 空中手裏劍 >> D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> B >> D >> 重 空破彈 >> ↘ +D >> 超必殺龍卷 !!!

版邊 : JA >> JB >> D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> B >> D >> 超必殺手裏劍 !!!











版邊：D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> D >> 重 空沙塵 (BRAKING) >> ↓↘→↓↘→↓↘→+C !!!

金東煥

高角色限定：JA >> JC >> D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> 行前D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> JA >> 空中↓↘→↓↘→+B >> 空中↓↘→↓↘→+B >> 重 空沙塵 !!!
版邊：(D (1 HIT) >> 假動作(→+AC)) x N !!!

GRANT

版邊：JD >> D >> 下A >> ↓↘→↓↘→+B !!!
版邊：↓+AB >> →↓↘+A (BRAKING) >> ↘+C >> ↘+C >> ↘+C >> ↓↘→↓↘→+B !!!
→←→+C >> ↘+C >> ↘+C >> ↘+C >> ↘+C >> →↓↘+C >> 空中↓+B !!!

GRIFFON MASK

近身←↙↓↘→+B >> 空中↓↘→+A !!!
JA >> 空中↓↘→+A !!!

牙刀

版邊：D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> 行前D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> 下C >> 零牙 !!!
版邊：D (1 HIT) >> 假動作(→+AC) >> 行前D (1 HIT) >> 重 雷牙 (BRAKING) >> (風牙(空發) >> 旋牙) x 1~3 >> 輕 雷牙 >> 零牙 !!!





GAME DATA
機種：PlayStation 2
發售商：From Software
遊戲類型：ARPG
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：150 kb
發售日：發售中

TEXT：MARKS

KING'S FIELD
KING'S FIELD IV

踏進艱辛的旅程


用武器攻擊時令體力增加

體力與魔力的效果

角色的能力值之中，好像沒有什麼效果的體力和魔力，在實際上會影響攻擊力和防禦力、POWER 計的回復速度、裝備可載重量、氧氣計、MAGIC 計的回復速度。能力值除了LEVEL UP 之外，用武器攻擊敵人或使用魔法時亦會上升。


先在較遠處使出攻擊魔法


趁擊中後硬直加上一下物理攻擊

武器與魔法的組合攻擊

如果每次攻擊只是使出魔法或用武器攻擊，會因為攻擊與攻擊之間需要等待氣力回復，而令時間浪費得更多。如果在中距離使出攻擊魔法後，於擊中時衝前再用武器攻擊，這種可以節省一段回復的時間，再加上並不是每個敵人都有很多被玩者`攻擊的機會。


利用導石與導杖的關係來方便冒險

瞬間轉移

只要將道具的「導石」裝在地圖上的「歸路之道標」，便可在轉送點上使用與導石相同顏色的「導杖」時，瞬間轉移至裝有導石的歸路之道標。整個遊戲世界的導石和導杖總共有五套，而今次的攻略已經可以取得其中的三套。

從裝備表中選取需要修理的武器和防具


之後Delin 會通知玩者在幾多分鐘後取回

裝備品的修理與強化

當玩者將Delin從精錬所救出來之後，就可以在土之民的住處找Delin 替自己的武器進行修理和強化。不論修理或強化都需要一定時間才可完成，而每件裝備所需的時間並不相同，最長需要十分鐘。其實Delin 是可以同時進行多個修理和強化，所以最多只要十分鐘便可把玩者的所有裝備回復。可是強化裝備時，必需要有「劍石」，而每一個劍石只可以將其中一個能力值提升一點。



MAP 表示圖案
1：取得道具的位置　N：NPC的位置
S：SAVE POINT　➡：單方向通過

在兵舍的目的是將巨石人打倒後，取得橋架之石。雖然對付巨石人只需簡單的以弓箭，但最重要的弓則需要在中央塔取得。因此最初是以進入中央塔為目標，當然不要忘記拾取其他道具啦！

取得道具表

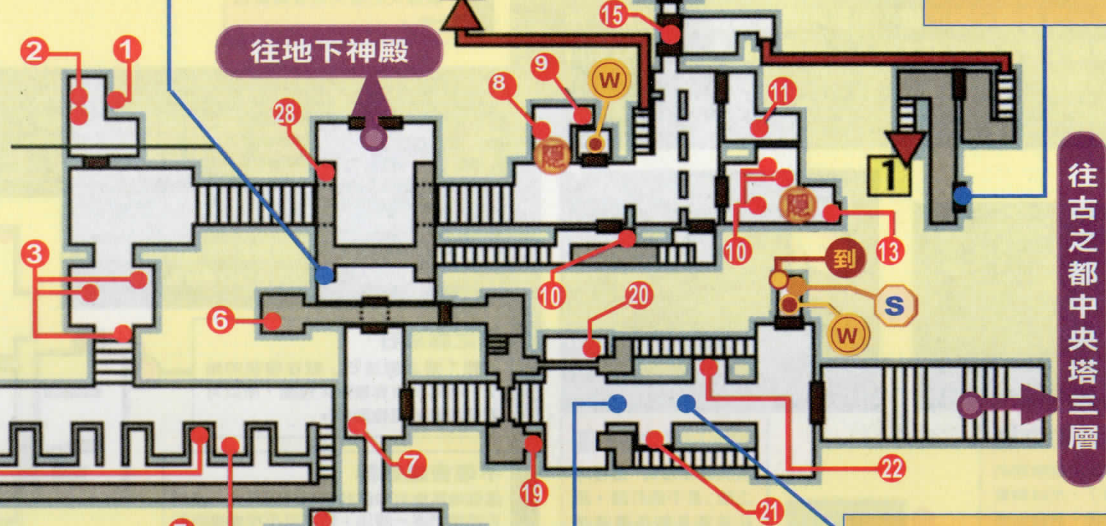
1 Knight Boots	14 藥草
2 藥草	15 Iron Boots
3 鐵尾箭 x3	16 回復藥
4 懲戒之冠	17 愚者之實
5 羽根之避邪	18 Chain Mail
6 Elemental Knife	19 懲戒之冠
7 回復藥	20 土之魔法石
8 解毒藥草	21 橋架之石
9 Rapier	22 Knight Sword
10 Iron Helm	23 Gauntlet
11 Hand Axe	24 藥草 x2
12 鐵尾箭 x3	25 藥草
13 Buckler	26 Iron Plate
12 紅之導石	26 藥草

解除箭海

當二樓的時候，便可見到開關箭機關的裝置，而四個裝置分別配置在橋的兩邊。關閉之後，就不會有箭從機關射出。

機工士之鍵的門

這扇門沒有「機工士之鍵」是不能打開的。在冒險進行途中取得後，可以回來打開，但今次攻略未可以取得這條鎖匙。



取去懲戒之冠

當取得懲戒之冠，便要立刻逃出這個房間，因為巨石人會追捕玩者的，而這時玩者是無法將其打倒的，只要走到出口的梯級。

破壞了的橋

由於這條二樓的石橋被毀壞了，所以取(4)的「Chain Mail」時不能從下面的梯級丁達，而需要經上方的梯級抵達。

懲戒之冠的通過法

當取得懲戒之冠的話，巨石人會守在通過之上，而將懲戒之冠放回石台上便令其站回原本的位置。可是它們身後的寶物就需要將它們後才能取得。

被破壞了的通道

為了前往古之都三層北部，必須進入第一個入口，而繞路到通道的對面。

古之都中央塔地區

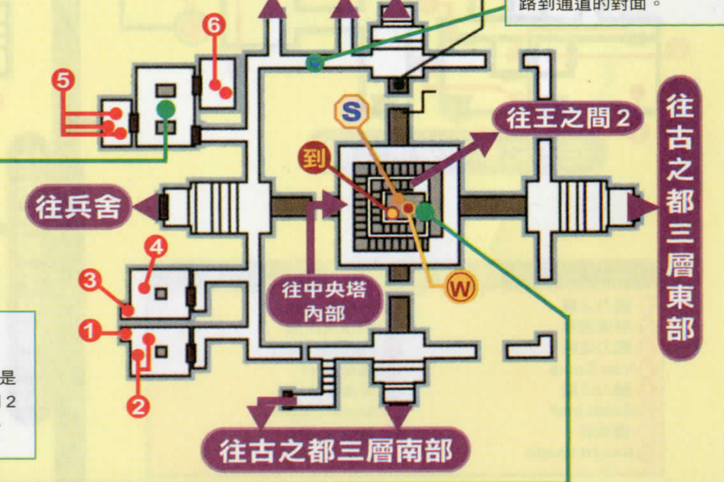
踏入這裡開始，各個地方都會以這裡為中心。雖然可以不用經過橋而前往北部，但最初時不直接進入北部，而需要先從左側房間收集道具。當中特別向Beo拾取可以擊倒巨石人的「弓」。

將遠征隊員擊倒

利用魔法和武器的攻擊將房間中的遠征隊員全數擊倒，BEO身處房間的門才會打開。對付他們的武器最好使用在兵舍取得的Elemental Knift。

從內側開啟的門

雖然當中有SAVE POINT，但可惜的是這扇門不能從外面打開。需要從王之間2進入塔之內部，來啟動裡面的開關器。



SHOP LIST

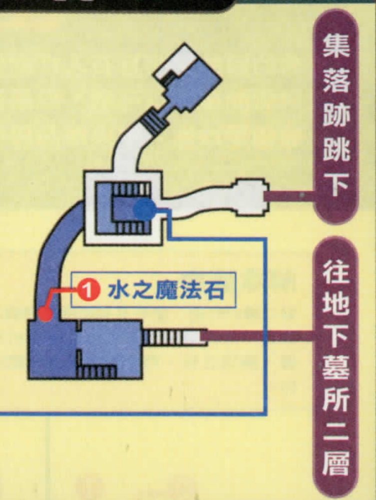
道具名	價格	道具名	價格
藥草	30	Board Sword	1750
回復藥	100	Bastard Sword	3200
解毒藥草	90	Hand Axe	750
妖精草之根	380	Morning Star	490
魔力之種	400	Battle Hammer	3300
鐵尾箭	20	Iron Helm	800
Raiper	650	Gauntlet	1380

取得道具表

1. 回復葉
2. 妖精草之根
3. 雙頭之干物
4. 回復藥
5. Ice Armor(細工師之鍵)
6. 碧之導石

地下水路地區

地下水路必須從集落跡中央的井口進入。如果沒有131以上HP的話，就會因跳下的傷害而死亡。在通道口跳下，走向通道尾段，拾取尾段地下的水之魔法石。



水中的隱藏之門

在池底會有一扇隱藏之門，只要打倒當中的骷髏就可取得Bone Hand。不過最大的敵人就是氧氣和HP。

古之都三層北部地區

在北部的探索是需要取得兵舍內的橋架之石才可以進入。這裡的目的是取得遠征隊的鍵，可是附近會有蜥　人出現，所以需要整備了手上的裝備才進入。取得鎖匙後，就可以開啟集落跡的寶箱。



取得遠征隊之鍵

由於遠征隊之鍵前面的梯級破壞了，所以需要從右面梯級，再經後面的通過抵達，但小心通過會有一隻蜥蜴人出現。

遠征隊之寶箱

這個寶箱沒有「遠征隊之鍵」是不能打開，因此首要是取得這條鎖匙。

取得道具表

1. 魔力之種
2. 解毒藥草
3. 魔力之種
4. Iron Boots
5. 魔力之種
6. Scale Mail
7. 魔法石
8. Knight Shield
9. 妖精草之根 x2
10. 妖精草之根
11. Leather Helm
12. 鐵尾箭 x4
13. 賢者之實
14. Broad Sword
15. 遠征隊之鍵

古之都三層東部(上側)地區

在北部探索結束後，便可經中央塔進入東部。由於這裡沒有任何目的，所以可以在拾取必需的道具後，便可以直接前往聖樹之森。下側就需要取得導杖後才可探索。

往聖樹之森

往古之都中央塔三層

闇之魔法石

這顆「闇之魔法石」就在牆壁的地下，而由於沒有被敵人包圍，所以可避過周圍的魔物取得。

不理會蝙蝠群

這個地區會有無數的蝙蝠飛來飛去，雖然可將牠們逐一解決，但亦可不理會蝙蝠直接從梯級走上出口。

神官之門

這扇門需要使用「神官之鍵」才可以打開，取得「Board Sword」便可離開。

使用ライト前進

這層的房間都被漆黑包裹著。當中需要使用補助魔法的ライト，在其照亮四周下進行探索。沒有ライト時進行探索是非常危險。

生長無數藥草

對於不想用金錢購草的玩者來說，這裡可算他們的天堂。因為在這裡摘取藥草之後，只要等待一會，藥草自然會再生出來。

開不到的門

由於這扇門的後面堆積了岩石，所以從中間的門口進入，經通道來取橋架之石和藥草。

巨大的鐵閘

這扇鐵閘是不能從上側開啟的。需要利用導杖的瞬間移動抵達下側，啟動開關器後就可打開。

取得道具表

1. 橋架之石
2. 藥草 x3
3. Silver Vest
4. Iron Helm
5. 闇之魔法石
6. Elmental Knift
7. 妖精草之根
8. Blaster Sword
9. Board Sword

聖樹之森地區

聖樹之森是於新迷宮探索的基地。當中準備了SAVE POINT、歸路的道標、WRAP POINT，而且更有MP專用的痊癒之泉。從這裡可以到王之間和森之懷。

土之神殿內的寶物

在土之神殿裡面的「土之魔法石」比起普通的魔法石較大，使用時的MP上昇量亦會較多。

MP回復之泉

在聖樹之森的MP回復之泉可以全MP回復。之後可使用補助魔法的アースヒール來回復HP，甚至將泉水放入空器皿內。最重要的就是附近有傳送點存在。

往古之都三層東部

往森之懷

往王之間1

箭豬的襲擊

在森之懷的入口會有一隻箭豬出現，而牠會不經意地出現。

取得道具表

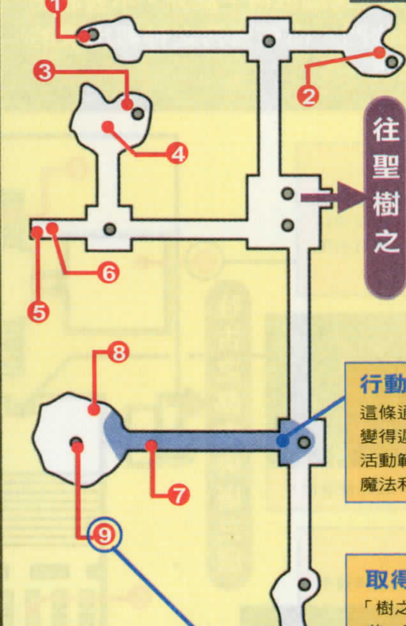
1. 藥草
2. 藥草
3. 土之魔法石
4. 瞳(細工師之鍵)
5. 瞳(治癒手之鍵)
6. 瞳(機工士之鍵)
7. 瞳(遠征隊之鍵)
8. 蒼之導石

鐵門打開之方法

王之間的入口鐵門是需要借助巨人的手打開。只要將從森之懷取得的「樹之露」在巨人前使用就可以令其打開鐵門。

森之懷地區

在森之懷的目的是拾取樹之露，才可令巨人行動。這裡會有性能高的裝備品，所以不忘記拾取。當然不能遺下在擊倒箭豬後出現的道具。



取得道具表

1. Knight Helm
2. Elemental Knift
3. Knight Plate
4. 回復藥
5. 藥草
6. Leg Guarder
7. 魔力之糧
8. 回復藥
9. 樹之露

行動變得遲緩

這條通道內的水會令角色的行動速度變得遲鈍。與箭豬戰鬥時，帶牠們到活動範圍邊緣，趁其轉身時，或使用魔法和武器二重攻擊。

取得「樹之露」

「樹之露」在石台之上放出淡淡的光芒。不過小心在取得時箭豬會兩側出現。

取得道具表

1	空器皿	6	回復藥
2	回復藥	7	回復藥
3	Knight Helm	8	蒼石之導杖
4	解毒藥草	9	碧石之導杖
5	Knight Sword	10	紅石之導杖

王之間1地區

今次的目的是於當中取得三把導杖。可是沒有在王之間2取得「神官之鍵」是不能取得導杖，因此先進入至之間2。取得導杖後，使用碧石之導杖來瞬間移動至古之都三層東部(下側)。

往聖樹之森

往王之間2

王之門

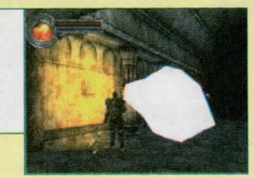
沒有找有「王之鍵」就不能打開這扇門，而「王之鍵」不會在今次攻略中出現。

沒有資格

這扇門是需要裝備了「英知之指輪」才可進入，如沒有這指輪時調查會有「沒有資格」的句字出現。

魔法鐵甲兵出現

當角色經過這條通道的時候，兩旁的裝飾盔甲之中會有三個鐵甲兵走出來，它們就是非常麻煩的魔法鐵甲兵。



神官之鍵開的門

不能隨便進入擺放了導杖的房間，因為需要持有「神官之鍵」才可開啟，所以需要在王之間2取得後再返回。

天花壓下的房間

進入這房間取導杖並不是那麼容易，因為踏下入口的石板會令房間的天花板壓下，而且擺放了導杖的石像在角色接近時噴出火焰，需要等待火焰熄滅才可取得，所以壓下的時間只足夠一次的回來。







放毒的寶箱

當開啟4和5兩個寶箱時就要小心，因為打開後就會放出毒氣。

王之間 2 地區

在王之間 2取得神官之鍵。由於當中會有性能高的裝備，所以一定要進入其他房間取得。此外，不要忘記打開進入中央塔內部的門，而在誓言之神殿出現的 Edomi 亦會在這裡出現。

SHOP LIST

道具名	價格		
藥草	30	Knight Sword	2800
回復藥	100	Elemental Knift	3000
解毒藥草	90	Battle Hammer	3600
妖精草之根	380	Knight Shield	2110
魔力之糧	450	Knight Helm	1820
太矢	50	Leather Gloves	220
		Leg Guarder	910

取得道具表

1. 妖精草之根
2. 回復藥
3. Knight Shield
4. Knight Sword
5. Silver Vest
6. Elemental Dagar
7. 神官之鍵
8. 光之魔法石
9. 鐵尾箭 x3
10. 回復藥
11. 回復藥 x2
12. Scale Mail
13. 龍淚之花
12. Scale Mail

盜賊店

這房間中會出現NPC ——Edomi ，可以向他購買自己所需要的道具。後面的小房間會有SAVE POINT 等存在。

往王之間 1

往古之都中央塔三層

光之魔法石的取得

最初，房間內漆黑一片，而使用火之魔法燃點房間中央的燈火燭台，就可清楚地見到天花板的光之魔法石，而可利用火之魔法射下。

用鐘聲擊倒骷髏



接近房間中央時，會聽到一聲鐘聲，之後多隻裝備了弓箭的骷髏就會出現。只要使用魔法或弓箭射向鐘，骷髏就會在一瞬間被淨化。

接近最深的棺材

當角色走到最深的棺材附近，手持雙手劍的骷髏就打開石棺出現，這時最好立刻離開這房間，因為這些骷髏實在太強了，所以需要從外面慢慢擊倒這些骷髏。

打倒猿人才可通過

房間內會有三隻猿人出現，而需要引入通道內進行攻擊。由於猿人的移動速度高，所以包圍會受到很大的傷害。不過，他們會以後跳避開攻擊。

耐久值大跌

這房間內會有一個注滿了酸液的水池。踏進酸液池時，不單受到傷害，而且裝備品的耐久值亦會下降。取龍淚之花的時候，將身



巨石人

當取去懲戒之冠時，巨石人就會移動至盜取之人的面前，而它們的攻擊力強得恐怖，再加上沒有攻擊破綻，所以不能用攻擊其的弱點——頭部。只可以用弓箭射向其頭部。



蜥蜴人

蜥蜴人可算是暫時以物理攻擊的敵人之中最強的，因為牠不單移動速度高，再加上斬、刺的二段攻擊，所以很難進行埋身攻擊，對付牠的方法只可利用活動範圍的方法，和其弱點——光之魔法。



巨大蚊

走到水池前便會遇見兩隻巨大蚊，由於攻擊速度快，而且攻擊力高，因此不能直接與牠們埋身攻擊，利用活動範圍的方法擊倒。



異形

異形最初在東部出現，之後異形的弱點會因顏色而改變。牠的攻擊是近距離以爆地(範圍性)，而遠距離則以魔法攻擊。對付方法除魔法外，亦可用活動範圍或武器和魔法組合攻擊。



箭豬

箭豬雖然不是很難對付，但注意牠會多隻同時出現。牠們的移動速度非常高，而近距離會以撲擊作攻擊。攻擊的時間是趁其回身或是奔走後的停頓。



箭豬

箭豬雖然不是很難對付，但注意牠會多隻同時出現。牠們的移動速度非常高，而近距離會以撲擊作攻擊。攻擊的時間是趁其回身或是奔走後的停頓。

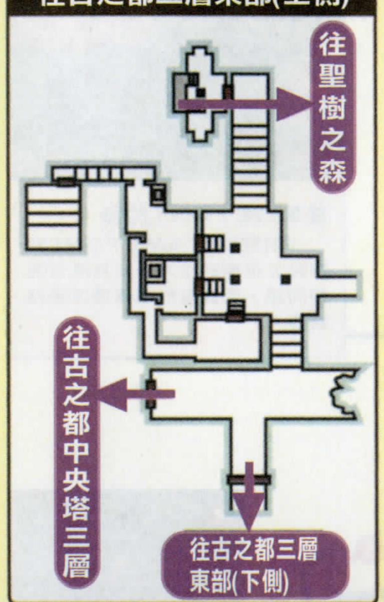


猿人

猿人的移動速度高，而牠們以群體出現，對付時會比較麻煩。當牠們追來的時候，最好先解決其中的一、兩隻。對付的方法最好使用武器和魔法的組合攻擊及活動範圍的方法。

古之都三層東部(下側)地區

於轉送點上使用在王之間的「碧石之導杖」，會直接進入東部的下側部份。當阻止了熔岩時，便可以前往東部的上側部份，和右上方的細工師的工房。完成之後，就可向南之外崖進發。



燃點燭台

進入這個房間的時候，會聽到一把神秘的聲音，而房間內的燭台就會自動燃點起來。當中會有一個燭台沒有亮起，使用火之魔法來燃點後，開不了的門便會自動開啟，而取得「土之民的地圖」。



轉移之地

完成王之間後，下一個前往的地方就是東部的下側，但只有在轉送點使用「碧石之導杖」這個方法才能抵達東部的下側。可將歸路的道標回收的「碧石之導石」，在土之民的住處中使用。



往古之都三層東部(上側)

往南之外壁

啟動開關器

分開了東部的上側和下側的鐵門只需要啟動鐵閘旁的開關器，分隔的鐵閘就會打開，方便回到古之都中央塔。

阻止熔岩流出

進入流出熔岩的房間，將從口中流出熔岩的敵人擊倒，便可在熔岩阻止後以沒有傷害的通過。

取得道具表

1. 回復葉
2. 妖精草之根
3. 雙頭之干物
4. 回復藥
5. Ice Armor(細工師之鍵)
6. 碧之導石

南之外崖地區

南之外崖只不過是移動至新地方的中途站，而在土之民的住處中向右面的探索，就可以在南之外崖的右面取得Knight Gloves。至於左面的通道是精鍊所向中央塔南部移動的通道。

暖房用石像

這個見過很多次的石像其實是作暖爐之用。可是這個石像已經壞了，令它變成一個會定時噴出火焰的機關。預計火焰熄一刻，快速打開寶箱，拾取Knight Boots後離開。如沒有信心的話，亦可以裝備火防禦力高的Frame Guard、Fire Mail 和火之指輪等，再使用補助魔法——スクリーン來取這件裝備品。

取得道具表

1. 藥草
2. 魔力之糧
3. 雙頭之干物
4. 燈之指輪
5. Knight Gloves
6. 魔力之糧
7. 魔力之糧
8. 魔力之糧
9. 魔力之糧
10. Knight Boots

往古之都三層南部

往古之都三層東部

往精鍊所

往土之民的住處

往土之民的住處

拾取時小心掉下

燈之指輪是放置在崖邊的位置，由於站得不夠出就不能取得，所以小心角色所站的位置，稍一不慎就會即死。當裝備燈之指輪之後，便會得到與補助魔法——ライト同樣效果。由於南之外崖漆黑得有點危險，所以有需要裝備。

極細的通道

為了抵達土之民的住處，所以必須經過兩岸中間的一條狹窄的通道，可是中央部份的位置有燭台，令本來狹窄的路變得更狹窄，同樣稍有差池亦會即死。再加上空中飛來飛去的鳳凰放出的火球，因此通過時需要非常小心。



王之間 2 地區

在精錬所救出Delin後，就可以在這裡進行修理和強化。可是今次的目的是拾取土之民之鍵和收集所有道具。尤其是那把水屬性的Knight Sword，因為對付火龍和BOSS最有效，所以必須在離開前取得。

取得道具表

1. 劍石(50%)
2. 劍石(20%)
3. 劍石(20%)
4. 森綠之果實
5. 劍石(20%)
6. 劍石(10%)
7. 魔力之糧
8. 土之指輪
9. Knight Boots
10. 劍石
11. Knight Shield(土之民之鍵)
12. Knight Sword
13. 森綠之果實
12. 劍石
14. 劍石
15. 劍石
16. 劍石
17. 土之民之鍵
18. Knight Plate
19. 劍石(20%)
20. Battle Hammer



往SAVE POINT的路

前往放置了SAVE POINT和歸路之道標的地方，因為高低差的問題，而需要從這條通道繞路到達。

在狹窄通道使用的武器

在土之民居住的狹窄山洞內行走時，於狹窄的地方戰鬥，武器很容易打在牆壁之上，可惜的是攻擊時不能取消。因此最適合Elemental Knift等長度短小的武器。

往南之外崖

往南之外崖

往精錬所

以武器向牆壁攻擊

這裡會有很久沒有出現的可破壞地方。因為牆壁之後會有性能高的道具，所以必須將它們拾取。角色的體力已經上升很多，因此可以赤手空拳將牆壁破壞。



必取的土之民之鍵

由於火之民的住處和精錬所內會有需要使用｢土之民之鍵｣來開啟的寶箱，所以即使身上已有性能高的裝備品，亦需要將這鎖匙取得。可是，鎖匙的周圍有很多敵人，因此最好SAVE後才挑戰。



導石的擺放

在聖樹之森因有治癒之泉，所以那裡需要裝上其中一顆導石，而今次同樣需要將導石裝在土之民的住處內，因當中可以進行裝備品的修理和強化。可是，其中有兩個道標裝有導石，而餘下的一顆就可裝在探索的最前位置。

精鍊所(凍)地區

精鍊所會有三個不同的面貌。最初來到時是精鍊所(凍)的狀態。在熔岩洞打倒卡古獸之後，就會變成精鍊所(熱)。將冰風之祭品放回熔岩洞的冰風之祭壇，則會變成精鍊所(普通)。在精鍊所(凍)的時候，除了拾取地圖內的道具之外，其主要目的是到熔岩洞打倒卡古獸。

取得道具表

1. 森綠之果實
2. 魔力之糧
3. Knight Gloves
4. Kite Shield
5. Knight Plate
6. Raiper
7. Knight Plate
8. 火之魔法石

小心滑倒

在精鍊所(凍)的狀態時，地下因冰面而變得光滑。這裡可踏步的地方不多，而且掉下會有一定的危險性。幸好掉下的話，只會受一定程度的傷害。



被冰封了的通道

與地圖左下方的樓梯同樣因為被冰封了而無法前進。在精鍊所(熱)的時候，便可以在地圖上見到，需要將冰溶解才可進入。進入這裡時即表示精鍊所和熔岩洞的探索

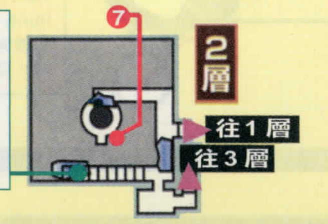
救不到Delin

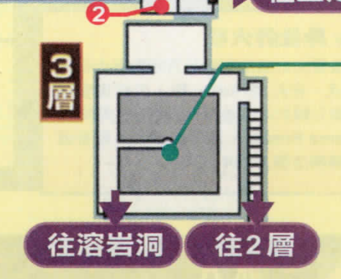
被冰封了的Delin像冰像般站立，而即使Fire Ball的火焰溫度亦不能將這些冰溶化，所以這時是不能拯救的。將卡古獸打倒便可以幫助他，因此首先進入是熔岩洞。



不能行經的梯級

雖然前往溶岩洞時，這條梯級是最快的捷徑，但因為被冰封了，而無法走上梯級。唯有繞路至右面的中央樓梯登上二樓。這個前進方法只會在精鍊所(凍)的狀態時使用。





從三層跳下拾取的道具

由於二樓的冰堆而無法進入，所以需要從三樓的中心跳至二樓，而取得Knight Plate。在精鍊所(普通)時，亦可以沒有受傷地取得。



精鍊所(熱)地區

打倒卡古獸後就會變成精鍊所(熱)。這個狀態可以取得重要的道具冰風之祭器。除此之外，就沒有其他道具可以取得，而於精鍊所(普通)時則可簡單地取得。此外，Delin 這時已從冰封狀態中解放出來。

在Olin 手中取得祭品

拿取冰風的祭品是精鍊所(熱)兩個目的的其中之一。只要將房間中的Olin 打倒，便會掉出冰風的祭品。

從這條樓梯前往二樓

當精鍊所的冰溶化後，就可以從這條靠牆的樓梯上兩樓，而向熔岩洞前行。不過，如被熔爐噴射出來的火花射中，便會受到傷害。

在Delin 取得鎖匙

當救出Delin 的時候，他會回到土之民的住處。從移動後的Delin 手中取得第二條最重要的鎖匙——細工師之鍵。

往南之外崖
往2層
往土之民的住處

取得道具表

1. Frame Sword
2. Frame Guard
3. 火之魔法石

精鍊所(普通)地區

將冰風之祭品放進熔岩洞的冰風之祭壇，便會變成精鍊所(普通)。這個狀態的目的是回收其他道具。當中可以見到有火之魔法石和Frame Sword 等可以取得。在取得之後，就可以往南之外崖。

往南之外崖
往2層
往土之民的住處

取得火之魔法石

由於之前被溶岩所沒埋，所以可在熔岩流出後取得火之魔法石。使用這第二顆火之魔法石時，可以醒覺攻擊魔法——Fire Wall。火柱在地面走動的強力魔法。

取得火屬性的裝備

拿取被熔岩包圍的Frame Sword時，一定預了受傷，而最多裝備整套將傷害減至最少的裝備。Frame Guard 是隱藏在需要「細工師之鍵」打開的房間內。調查房間內的牆壁，就可以在隱藏的機關中取得。

溶岩洞地區

在熔岩洞的行動會令精鍊所的面貌產生變化，而精鍊所的變化可在其地圖中見到。這裡的目的有打倒卡古獸，在冰風之祭壇使用冰風之祭品，及打倒Ifurity後取得道具三個。在多個地方都需要與強敵戰鬥，因此需要以齊整的裝備來挑戰。這裡最好使用的武器是從土之民的住處取得的水屬性Knight Sword。

取得道具表

1. Crescent Axe
2. 火之魔法石
3. Fire Mail
4. 火之指輪



Ifurity 身後的火柱

最初，放置火之魔法石的地方因為有火柱而不能接近，在打倒Ifurity後，火柱便會消失。這第三顆火之魔法石可以醒覺攻擊魔法——Frame Breath。按緊魔法掣，就會近距離連續噴出強力的1火焰。



及早取得火之指輪

在熔岩洞內的敵人都會作出火屬性的攻擊。火之指輪是可以減輕火屬性的傷害。盡快取得就可以更有利。卡古獸打倒後，因熔岩而無法取得。

放下冰風的祭品後通過

通過熔岩瀑布之下，前往Ifurity的地方。可是，如強行走過瀑布下的熔岩就會受傷。熔岩於冰風之祭品放進冰風之祭壇時減少流出，之後便可安然通過。

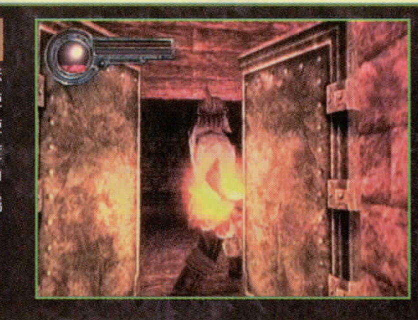
降下表示即死

Ifurity前面的是一條非常狹窄的橋，如不慎就會掉進熔岩死亡。雖然橋只是一條直線，但亦不可一口氣衝過去。



冰人

冰人在攻擊方面會比魔法鐵甲兵強，因為他在遠距離使用多方向冰箭，而近距離則使出連環攻擊，再加上移動速度高。幸好，他並不像魔法鐵甲兵對魔法無效，其弱點是火屬性和毆屬性武器。



BOSS~Olin

這個AREA的第二個BOSS。由於他埋身攻擊威力強，而且遠距離的衝擊攻擊亦很強，幸好中距離的冷氣魔法傷害低。因此對付他的方法只可以利用門口戰，利用鐵門隔開彼此。打開後，使用Fire Ball攻擊。



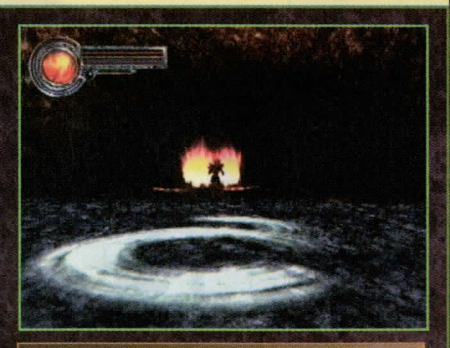
火龍

在熔岩洞內大多數的都是火龍，牠們在遠距離時會使用長距離火焰，而近距離則會衝向角色以頭部由下至上攻擊。對付牠們的方法雖然是利用活動範圍，但需要小心牠的撞擊，因為其跑出活動範圍進行攻擊。



BOSS~卡古獸

這個AREA的第一個BOSS。他會以拋出熔岩所形成的熔岩獸進行攻擊，而自己則不會直接作出攻擊。對付卡古獸的方法是避在岩石之後，用風之魔法遠距離攻擊。當牠將熔岩獸拋在自己附近時，立刻向左面回避，再以武器進行攻擊熔岩獸。



BOSS~Ifurity

這個AREA的最後BOSS。他在遠距離發射出懂得追尾的火球，近距離則會用腳攻擊，最難對付的是其回避能力實在無人能及。雖然如此，但對付的方法卻來得簡單，最重要的有足夠的MP。走到第二段橋時，趁他未有行動在遠距離以射程最遠的風之魔法攻擊，當消費三條半MP的時候，就差不多將其打敗。



TEXT:杉原

スーパーロボット大戦A

真實系　女主角第一話 スパイ

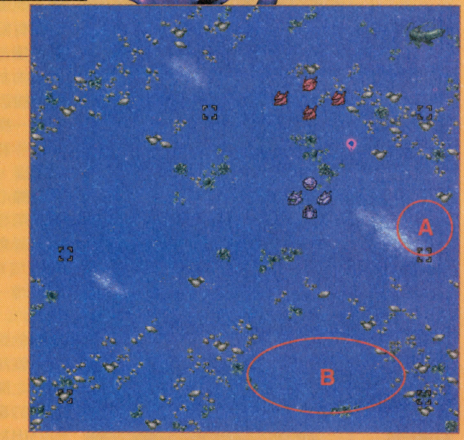
勝利條件:敵全滅
敗北條件:主角機被擊墜



一開始的時候主角剛結束一場戰鬥，準備繼續執行原本的任務。她似乎是被派來接觸隆巴納隊這一年戰爭時非常活躍的部隊，而在她身上似乎有些不可告人的秘密。就在這時主角探測到附近有機體接近，為免被卷入戰鬥而拖延任務，她把機體偽裝成殞石靜觀其變。被追擊的三台機體就是連邦軍的新型機D 兵器，緊隨其後的是基格洛斯的精鋭部隊，為首的更是擁有蒼之鷹的稱號的法蘭・約克（マイヨ）。戰鬥中的砲火擊中主角的偽裝殞石，她的機體被發現後法蘭注意到附近的殘骸正是基格洛斯的偵察部隊（筆者怎樣看都是渣古…），因此認定主角是強力的敵人，沒辦法下主角唯有加入戰團。

開始時雙方距離頗為接近，但敵軍除法蘭外級數不高，加上D-3擁有強力的EWAC和修理裝置，與敵軍硬拚也沒有問題。當法蘭的HP少於30%就會帶同其他三機撤退，想賺多一點的話就要留一留力。第三回合敵我雙方都會有援軍，敵方只是數台雜魚，不足為患。我軍方面高達的戰鬥力不高，只可作支援用途。反而多拉斯的光線鎗是移動後攻擊，是遊戲初期的主力之一。

戰鬥結束後亞加瑪收容了眾人，D兵器的駕駛員原來是民間人，在運輸船愛達保號受到基格洛斯攻擊時乘上機體逃出。這時主角主動要求加入隆巴納，布拉度因她身份不明而未有答應。



自軍

機體	駕駛員
ラーズアングリフ	ラミア
キャバリアー0型	ケーン
ドラグナ2型	タップ
ドラグナー3型	ライト

自軍援軍(A)

機體	駕駛員
アーガマ	ブライト
ガンダム	アムロ
トーラス	ノイン

敵軍

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
ファルゲン	4200/-/210	マイヨ	4000	Magnet Coating
ゲルフ	3800/-/160	ダン	2000	/
ゲルフ	3800/-/160	ウェルナー	2000	リペアキット
ゲルフ	3800/-/160	カール	2000	/

3 TURN 自軍PHASE

敵軍援軍(B)

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
ゲバイ (x2)	4200/-/130	ギガノス兵	800	/
ドラウ (x6)	3800/-/120	ギガノス兵	500	/

超級系　女主角第一話　アンダーカバー

勝利條件：敵全滅　擊退メカ要塞鬼
敗北條件：主角機被擊墜





在巴姆元帥被謀殺後，地球正式進入戰亂的時代。異星人的侵襲及地底勢力的活動使得地球圈滿佈戰火，一台不明機體墜落了這樣的一個地球上的某處…

女主角在執行任務的時候被捲入與域加星軍的戰事中，而戰鬥令她的機體墜下地球上的一個角落。墜落的衝力令機體受到不少的傷害，正當主角在檢查故障時一個部隊突然出現，這是以ヒドラー為首的百鬼帝國機械獸軍團。他們因為接收到主角機體墜落的情報而到來調查。主角的機體因雷達失效導致在目視範圍才可發現敵軍，在敵軍準備回收損傷嚴重的機體時三一萬能俠二號從地中鑽出來救助主角，變回一號後正式開始作戰。

主角的機體損害沒有預期中嚴重，玩者可放心作戰。看上去雖然是二打六(？)，但敵軍除メカ要塞鬼外的機體攻擊力非常不濟，與它們正面決戰也不會造成任何危險。主角機的攻擊、防御力俱佳，而三一的一號、二號均有頗強攻擊力，即使一號射程不夠或EN不足亦可變成二號補上。筆者建議把兩機靠在一起使用援護攻擊，這樣可以加快作戰時間。本關的BOSS メカ要塞鬼其實亦只有HP較多，但它會在HP剩下約30%時逃去，使用援護攻擊就可確實地把它擊倒取得資金和道具。

清理掉百鬼帝國的敵人後龍馬想帶主角回早乙女研究所幫她修理機體，但隼人對來歷不明的主角抱懷疑態度，在一輪爭辯後終於把主角帶回研究所，隼人卻完全沒有信任她，認為她是另有目的…





自軍

機體	駕駛員
アンジュルグ	ラミア
ゲッター1	リョウ

敵軍

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
メカ要塞鬼	12000/-/150	ヒドラ	5000	Booster
メカ白骨鬼	6200/-/120	白骨鬼	1100	プロペラントタンクS
メカ角面鬼 (x4)	5600/-/130	AI	1000	/

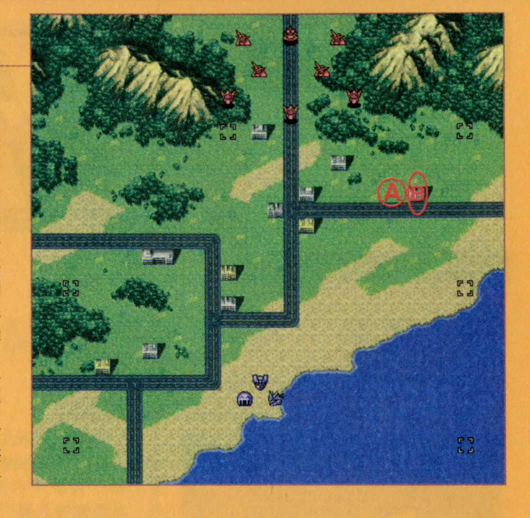
男主角第一話　墜ちてきた男

勝利條件：敵全滅　擊退デモニカ
敗北條件：主角機被擊墜









天朗氣清的一天，波士與清華正在科學要塞研究所附近的海岸巡邏。二人受兜劍造博士所託，調查之前探測到從宇宙墜落的物體。雖然兜博士推測墜落的只是一顆殞石，但到達現場發現原來是一台機械人。機體的駕駛者是來歷不明的男主角，然而他好像除自己的名字外甚麼都記不起。這時暗黑大將軍帶領他的戰鬥獸部隊來到，原來他也是探測到有物體墜落而來調查的，看到這台不明的機體，他當然不會放過這麼好的研究材料。主角仍未至於失去所有記憶，他還記得機體的操作方法，檢查過機體仍能正常操控後戰鬥正式開始。

由於兩台男主角用的機體都沒有強力的遠距離攻擊，接近戰將會成為主導。敵軍的實力十分低，即使只有主角一機玩者仍可放心進攻，愛美神主要負責回復，至於大鐵牛就可以不理(…)。第二回合甲兒駕駛鐵甲萬能俠來增援，他的機體是擁有大車輪鐵甲飛拳的強化版，玩者不用擔心他的能力。只要與主角鄰接使用援護攻擊，很快就可以解決所有雜魚。加上第五回合鐵也與炎純的增援，暗黑大將軍也不外如是，唯一有點難度是他會在HP 少於30% 時逃走，使用援護攻擊可以給他致命一擊。

雖然成功消滅敵人，但甲兒與鐵也之間好像存在著一點心病，就主角的事亦要經過一輪爭辯。甲兒他們出於好心想把主角帶回研究所幫他尋回記憶，鐵也卻認為主角來歷不明，不排除他是間諜的可能性。由於眾人都希望帶主角回研究所，鐵也唯有讓步，但他的異議似乎是出於對甲兒的不滿多於對主角的懷疑…

自軍

ヴァイサーガ	アクセル
ダイアナンA	さやか
ボスボロット	ボス

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
要塞デモニカ	14000/-/230	暗黑大將軍	6000	Booster
戰鬥獸ドカイダー(x4)	5000/-/190	AI	900	/
戰鬥獸ギラン(x3)	4500/-/170	AI	800	/

2 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(A)

機體	駕駛員
マジンガーZ	甲兒

5 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(B)

機體	駕駛員
グレートマジンガー	鐵也
ビューナスA	ジュン

女主角第二話　チームワーク

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅　敵機侵入早乙女研究所









雖然早乙女博士為主角修理好機體，但卻沒有這機的任何資料。追問之下女主角說出她的身世。她父親是機械修理員，在一年戰爭的時候，她母親被自護軍所殺。而她父親無意中得到了一台謎之機械人，就是主角駕駛的機體。她父親決定修理好這台機體為母親報仇，但戰爭卻在機體修理完成前結束。然而她父親沒有放棄，更把她訓練成駕駛員，而接著而來的就是這場戰爭。可是她父親竟在這時逝去，她就繼承了父親的遺志，毅然參加地球連邦軍。龍馬等人均被主角的過去感動，但隼人完全不相信她的說話，而且對她存有敵意。這時一台機械人來到研究所外，眾人立即準備出擊…

原來那台是美國開發的超級機械人德薩斯牛仔，為與隆巴納會合而來。駕駛員積克一來到就對龍馬進行挑釁，聽到別人侮辱自己的愛機，龍馬等人當然感到憤怒，然而在決鬥途中地底勢力殺到，兩人立即停戰對抗敵人。

開始時三一與德薩斯牛仔因決鬥造成不少的損傷，應立刻返回研究所補充HP 。敵軍的先陣有較強的ダンゲル，狀態較佳的主角亦不應太深入敵陣，可以先援護兩台受傷的機體，等待第三回合萬能俠隊到來增援後再一起進行反擊。敵陣中有頗多BOSS 級的機體，但我方的主力亦有很強攻擊力，利用援護攻擊應可輕易把他們全滅，我軍有兩台修理機體可作回復，因此不需擔心HP 不足。

自軍

機體	駕駛員
アンジュルグ	ラミア
ゲッター3	ムサシ
デキサスマック	ジャック

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
マグマ獸グレートI	12000/-/260	ダンゲル	5000	チョバムアーマー
メカ要塞鬼	12000/-/150	ヒドラ	5000	プロペラントタンクS
要塞デモニカ	14000/-/230	暗黑大將軍	6000	カートリッジ
メカ蝴蝶鬼	4800/-/180	蝴蝶鬼	2400	/
メカ鐵甲鬼	5000/-/160	鐵甲鬼	2500	リペアキット
メカ白骨鬼	6200/-/120	白骨鬼	1100	/
メカ角面鬼(x2)	5600/-/130	AI	1000	/
戰鬥獸ドカイダー(x2)	5000/-/190	AI	900	/
戰鬥獸ギラン(x2)	4500/-/170	AI	800	/

3 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(A)

機體	駕駛員
マジンガーZ	甲兒
グレートマジンガー	鐵也
ダイアナンA	さやか
ビューナスA	ジュン
ボスボロット	ボス



男主角第二話　不協和音

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅　敵機侵入科學要塞研究所



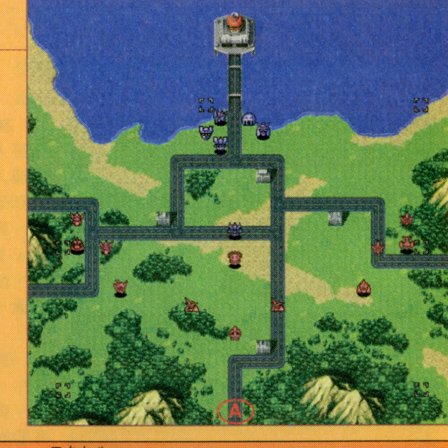
回到研究所後，甲兒和鐵也又再為是否加入隆巴納隊而吵起來，甲兒認為要面對為數眾多的敵勢力，一眾超級機械人應集結力量才足以抗衡，鐵也卻說如果離開研究所恐怕會被敵人襲擊。其後純問鐵也為何針對著甲兒，原來他是妒忌擁有家庭、擁有父愛的甲兒…

另一邊箱兜博士檢查過主角證實他的確是失憶，於是連絡莉迪安詢問有關主角的機體的資料。然而莉迪安也查不出機體的所屬，因此吩咐兜博士暫時照顧主角。就在眾人商量用盡所有方法幫助主角回復記憶時，為阻止三一萬能俠與鐵甲萬能俠合流的百鬼帝國來襲，眾人立刻出擊，主角亦因此幸免於難…



本關開始時鐵也十分衝動地上前，正好來到敵軍大將ダンゲル面前。因為本關的主要任務是保衛研究所，我軍不能對他作出支援，所以還是把他移動回來本隊的所在，然後佈下防線把企圖侵入研究所的敵機消滅。第三回合三一萬能俠與德薩斯牛仔於版圖下方趕至增援，但兩人附近的大都是BOSS級，二人不可胡亂進攻。先靠在一起保持援護態勢，可先向孤立的白骨鬼埋手。等待上方的本隊把以研究所為目標的敵軍清理後，再往下移支援三一，集合主角、萬能俠、三一的力量，要擊退所有敵軍亦沒有太高難度。





自軍

ヴァイサーガ	アクセル
マジンガーZ	甲兒
ダイアナンA	さやか
ボスボロット	ボス
グレートマジンガー	鐵也
ビューナスA	ジュン

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
マグマ獸グレートI	12000/-/260	ダンゲル	5000	チョバムアーマー
メカ要塞鬼	12000/-/150	ヒドラ	5000	プロペラントタンクS
要塞デモニカ	14000/-/230	暗黑大將軍	6000	カートリッジ
メカ蝴蝶鬼	4800/-/180	蝴蝶鬼	2400	/
メカ鐵甲鬼	5000/-/160	鐵甲鬼	2500	リペアキット
メカ白骨鬼	6200/-/120	白骨鬼	1100	/
メカ角面鬼(x2)	5600/-/130	AI	1000	/
戰鬥獸ドカイダー(x2)	5000/-/190	AI	900	/
戰鬥獸ギラン(x2)	4500/-/170	AI	800	/

3 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(A)

機體	駕駛員
ゲッター1	リョウ
デキサスマック	ジャック

第三話　鬥將ダイモス

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅　敵機侵入ダイモビック　　ダイモス被擊墜



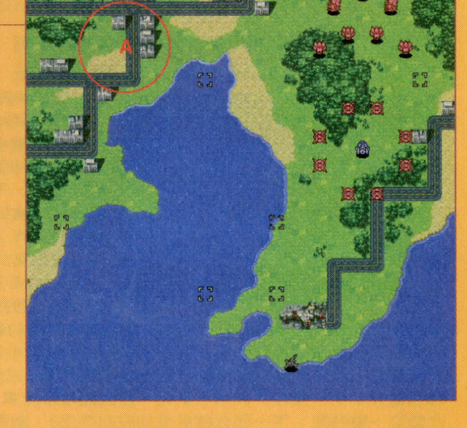
幾經辛苦鐵甲隊與三一隊總算成功合流，這時收到ダイモビック的求救信號，眾人當然準備出發救援。但鐵也卻持相反意見，認為那裡有大武士在不會有問題，但如果這是陽動作戰的話這邊反而會非常危險，但眾人都認為既然要發出求救信號即是有危險，而且研究所設有防衛設施，不會輕易被破壞，鐵也見此亦沒有爭辯下去。這時波士的說話令眾人想起大介，巨靈神在基格洛斯一宣戰就上了宇宙抗敵，現在音訊全無，令甲兒他們非常擔心。然而這不是感觸的時候，眾人立即出發前往救援。另一方面百鬼帝國得知我軍有所行動後認為這是襲擊研究所的好機會…

在ダイモビック這邊，一矢正被巴姆星的軍隊重重包圍，這時他發現有位少女倒在大武士的腳下，立刻叫京四郎駕駛ガルバーFXII來救人。救回那位少女後大武士正式開始戰鬥。第一回合ガルバーFXII不能移動，但以大武士的實力足夠應付包圍著的八台敵機。注意大武士的強力攻擊射程都不遠，因此必須盡量接近敵人發動攻擊。HP不足的話ガルバーFXII的駕駛員ナナ擁有精神信賴可以回復，這樣一矢應可以一機之力消滅那八台機體。第二回合眾人趕到增援，但這時兜博士告知科學要塞研究所正受到襲擊，鐵也與炎純二話不說就回去救援。這時援軍應向上方的敵部隊進攻，消滅掉所有雜魚後大武士的戰鬥亦應該差不多完結，眾人集合一起後就可以攻擊尼希迪路（リヒテル）等BOSS級人馬。



戰鬥完結後一矢即時趕往探望那位少女，然而她因在戰鬥中受驚而失去記憶，除了自己的名字艾利加（エリカ）外甚麼都記不起。這時在巴姆星人的基地那邊，尼希迪路的親妹艾莉加被捲入戰鬥失蹤…





自軍

機體	駕駛員
ダイモス	一矢
ガルバーFXII	京四郎

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ガルンロール	15200/-/290	リヒテル	6000	Magnet Coating
戰鬥ロボ・ダリ	8800/-/240	ライザ	1500	/
戰鬥ロボ・ダリ	8800/-/240	バルバス	1500	プロペラントタンクS
戰鬥ロボ・ダリ(x4)	6800/-/200	AI	1300	/
戰鬥ロボ・ズバンザー(x8)	3500/-/150	AI	800	/

2 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(A)

機體	駕駛員
アンジュルグ	ラミア
ゲッター1	リョウ
デキサスマック	ジャック
マジンガーZ	甲兒
ダイアナンA	さやか
ボスボロット	ボス

地上篇　第九話その名も、ザンボット3

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅



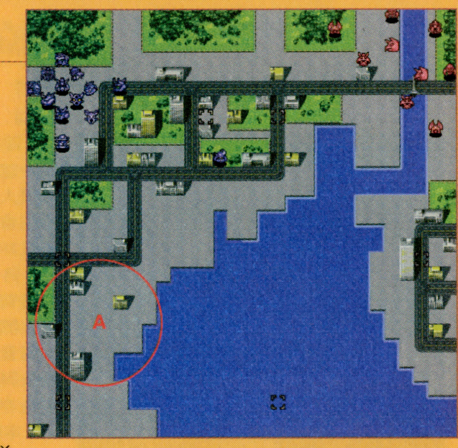
為了從魔鬼高達的襲擊中保護準備升空的亞加瑪，主角等人逼不得已唯有留在地球。正當健等人擔心會不會被編入那惹人反感的三輪長官的指揮時，莉迪安通知眾人到破嵐邸與破嵐萬丈會面。然而這時探測到異星人來犯，另一方面三輪長官企圖奪取珍寶３，正在此時ガイゾック襲擊，三輪長官強行要自己的部下駕駛珍寶３出戰，結果當然是慘敗收場。三輪長官見狀唯有把珍寶３歸還，勝平等人立刻乘上與隆巴納一起戰鬥。



剛加入的珍寶3攻擊力不差，但較可靠的遠程武器ザンボットバスター只有兩發，因此它仍然是以接近戰為主。開始時它的位置與敵軍較近，應先等待與本隊合流再發動攻勢。把敵軍全滅後會有另一批部隊出現，這部隊是異星人與地下勢力的聯合軍。這裡須注意的是攻擊力頗高的スカールーク，而它會在HP 剩下約30% 時撤退，要擊破它拿取資金的話就要使用最強技加援護攻擊。



戰鬥後，由於ガイゾック一族再次侵襲地球，負責對抗他們的珍寶３又一次需要投入戰線，而勝平他們亦對加入隆巴納隊沒有異議，因為這至少比被那三輪長官指揮好得多…



自軍

機體	駕駛員
ザンボット3	勝平
自選12機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
バンドック	20000/-/250	ブッチャー	12000	Magnet Coating
メカブースト・アンモスガー(x2)	7000/-/270	AI	1700	/
メカブースト・ガルチャック(x2)	6000/-/230	AI	1400	/
メカブースト・ドヨズラー(x2)	6300/-/240	AI	1500	/
メカブースト・トラシッド(x2)	6500/-/250	AI	1600	/

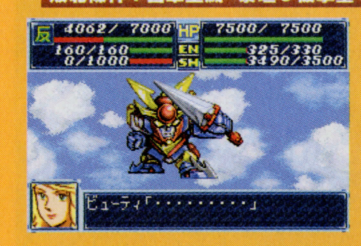
敵全滅後

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
スカールーク	25000/-/270	ハイネル	12000	Mega Booster
メカ要塞鬼	13000/-/200	ヒドラー	5000	プロペラントタンクS
獸士バイザンガ(x4)	8000/-/170	AI	1000	/
メカ角面鬼(x2)	6600/-/180	AI	1000	/
メカ白骨鬼	7200/-/170	白骨鬼	1100	カートリッジ

第十話　舞えよ白鳥！わが胸に

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅　泰坦３被擊墜





隆巴納隊得到珍寶３的加入後繼續前往破嵐邸的行程。途中眾人討論有關破嵐萬丈的事，原來他就是原為負責火星開發的メガノイド的創造者破嵐創造的兒子，而在メガノイド叛亂事件中他以一人之力把叛亂平定。然而到達後破嵐邸的時田管家各訴眾人萬丈竟被俘虜了，不能迎接他們，但時田似乎十分相像萬丈的實力，認定他很快就會回來。不久後萬丈的愛機泰坦３終於回來，但隨後而來的卻是メガノイド的大軍，眾人急忙取回機體出擊。

原來萬丈仍未逃脫，而現在駕駛泰坦３的是他的助手ビューティ，她的樣子有點古怪，竟然向我軍攻擊。眾人距離搭載機體的輸送機有一段距離，需要一點時間，但撲克同盟叫一聲他們的高達就來到他們身邊（真方便…），這時唯有先讓他們牽制敵人。我軍不能擊墜泰坦3，因此必須防御它的攻擊。而其他先陣敵機的實力很低，以多蒙他們應付綽綽有餘。第三回合我軍終於取回機體，這時敵軍的先陣應已所剩無幾，等待本隊到來後就可以向敵本陣進攻。第四回合萬丈在アイサー的幫助下得以逃脫，但アイサー卻被親姊リサー強行メガボーグ化，控制她攻擊我軍。萬丈回到泰坦3後發現ビューティ被催眠操控著，因此需要一點時間。下一回合終於成功取回泰坦3，敵軍見狀亦派出援軍，但這批增援只屬嘍囉級數，反而上方的兩姊妹擁有十分強力的合體技，玩者必須小心。只要把其中一機擊墜兩人就會合體，這機體的威脅比之前的合體攻擊少得多，以成為SUPER MODE 的撲克同盟與一眾超級機械人的攻力要擊今它並不太難。

自軍

機體	駕駛員
シャイニングガンダム	ドモン
ドラゴンガンダム	サイ・サイシー
ボルトガンダム	アルゴ
ガンダムマックスター	チボデー
ガンダムローズ	ジョルジュ

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
メガボーグ・ミレーヌ	17000/-/220	ミレーヌ	4000	
ニーベルンゲン(x3)	10000/-/120	メガノイド兵	1500	/
アイアイ(x6)	3500/-/160	メガノイド兵	800	/
ダイターン3	7000/1000/160	ビューティ	/	/

3 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(A)

自選8機

4 TURN 自軍PHASE

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
メガボーグ・リサー	15000/-/200	リサー		3000 /
メガボーグ・アイサー	15000/-/200	アイサー	3000	Magnet Coating

5 TURN 自軍PHASE

自軍援軍

機體	駕駛員
ダイターン3	萬丈

敵軍援軍(C)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
メッタンガー(x6)	6600/-/120	メガノイド兵	1000	/

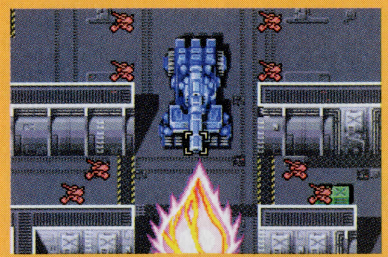
アイサー或リサー被擊墜後

敵軍援軍

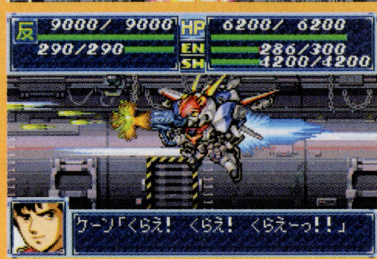
機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
巨大合體メガボーグ	25000/-/300	リサー	5000	チョバムアーマー

第十一話　恐怖！無限機動砲

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅

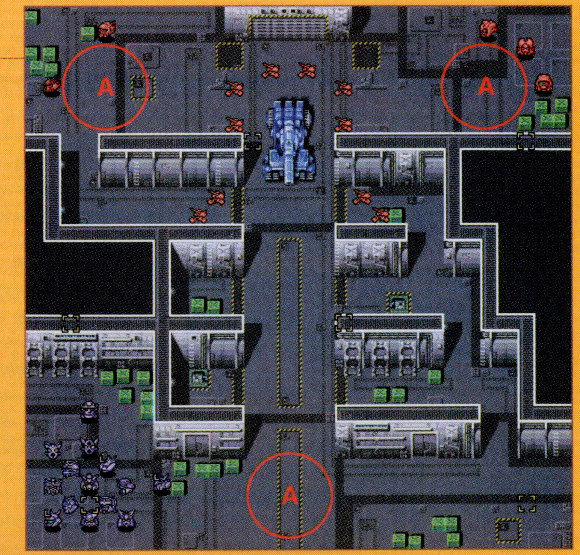


在與メガノイド的一戰後，萬丈收到隆巴納成功阻止了自護的星之屑作戰，眾人決定在布拉度他們回來前盡量消滅更多地上的敵人，令日後的作戰輕鬆一點。萬丈從異星人的行動推斷出他們在地球擁有秘密基地，就在這時收到連邦軍正攻打基格洛斯基地的消息，萬丈他們立即前往支援。另一方面，正在火星救人的Nadesico受到神秘敵人的襲擊，最後無奈地使用了Distortion Field，竟然只能成功拯救一位難民…



在隆巴納隊到達基地時連邦軍已與敵軍開戰，更派出最新型的機體，D兵器的量產型ドラグーン出戰。但這時基格洛斯軍使出秘密武器無限機動砲，只一瞬間就把連邦軍的部隊全滅。幸好D-3偵測到機動砲由於補充能源需時，兩回合才可使出一次，我軍就利用這個空檔發動攻擊。機動砲每兩回合敵行動時就會發射一次，處於砲台以下的直線上的機體會被即時擊墜，玩者需要利用兩邊的空隙或右方的通路進攻。敵軍機體的射程頗遠，一些攻擊距離較近的機體如閃光高達等應盡快接近。當有自軍機體接觸機動砲就會將它破壞，同時敵軍會派出增援。如玩者不想增援出現大可在不破壞機動砲的情況下全滅敵軍。上方有5台BOSS級的機體，進攻時應集合一起以便使用援護。





自軍

自選14機

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ゲイザム	9000/-/290	グン・ジェム	3500	Booster
スタークダイン	7600/-/270	ミン	3300	非常食
スタークダウツェン	7100/-/290	ジン	3100	カートリッジ
スタークゲバイ	7800/-/260	ゴル	3000	プロペラントタンクS
スタークガンドーラ	7400/-/310	ガナン	3200	リペアキット
ガンドーラ(x10)	5000/-/190	ギガノス兵	1200	/

自軍機體到達無限機動砲後

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ダイン(x2)	4800/-/150	ギガノス兵	1000	/
シュワルグ (x3)	4800/-/170	ギガンス兵	1100	/
ガンドーラ(x4)	5000/-/190	ギガノス兵	1200	/

第十二話　登場！究極のMA

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅

破壞了機動砲後，隆巴納隊繼續向基地內部進擊。在基地內グン・ジェム正向一名神秘人要求提供「實驗品」支援，而神秘人亦提供了一台新型的METAL ARMOR給他作座駕出擊。這時他發現了正在偷聽的舒拜茲，但卻給他逃脫。



本關開始時敵機體不多，但有數台BOSS級機，我軍不宜太主動。在第三回合那些「實驗品」終於登場，原來就是科及露莎美，她們在戰後被神秘人捉走，更操縱了她們的思想，再次放上重高達攻擊我軍。兩台重高達實力十分高，而加美尤不在亦意味著現在不是說得她們的時候，因此可以放心攻擊。她們的HP少於30%就會被神秘人回收，當擊退她們其中一人後另一人亦會撤退，只要集中攻擊應不難應付。第四回合另一「實驗品」出現，竟然是啟動了狂戰士模式的美少女高達。這時多蒙說甚麼也不會有用，唯有先把她擊倒。第五回合登場的ギルガザムネ是最新型的強力METAL ARMOR，但它額上的三日月令勝平十分不滿。雖然這機體有MAP砲，但遲遲才出場的它沒有足夠氣力使用，而攻擊力亦打了折扣，集中攻擊很容易就可把它擊倒。



把グン・ジェム擊退後總算把基格洛斯的基地消滅，眾人興高采烈地回到破嵐邸享受豐富的膳食。這時從宇宙回來亞加瑪亦已到達，在介紹過一眾新臉孔後再次出發掃討地上的敵勢力。

自軍

機體	駕駛員
ダイターン3	萬丈
シャイニングガンダム	ドモン
自選12機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
スタークダイン	7600/-/270	ミン	3300	/
スタークダウツェン	7100/-/290	ジン	3100	/
スタークゲバイ	7800/-/260	ゴル	3000	/
スタークガンドーラ	7400/-/310	ガナン	3200	/
ダイン(x4)	4800/-/150	ギガノス兵	1000	/
シュワルグ (x2)	4800/-/170	ギガンス兵	1100	/

3 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
サイコガンダム	15000/3000/310	フォウ	6000	ハイブリットアーマー
サイコガンダム	15000/3000/310	ロザミア	6000	大型マガジン
ダイン(x2)	4800/-/150	ギガノス兵	1000	/
シュワルグ (x2)	4800/-/170	ギガンス兵	1100	/

4 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ノーベルガンダムB	8000/-/240	アレンビー	4000	EWAC裝置

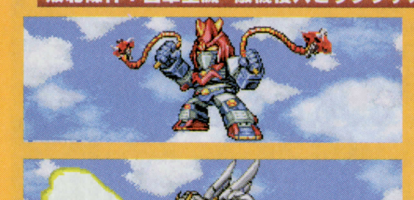
5 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(C)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ギルガザムネ	18000/-/330	グン・ジェム	5000	V-UP UNIT(U)

大鳥島篇　第十七話　父をもとめて

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅　敵機侵入ビッグファルコン基地　ボルテスV被擊墜

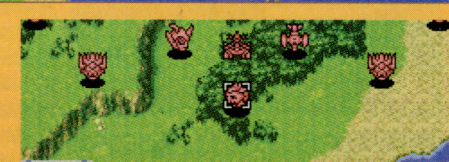


隆巴納隊兵分三路行動，主角決定前往大鳥島基地。這時我軍戰力分散的消息傳到地底勢力那裡，漢尼路見機不可失立即與ブライ大帝聯手派出部隊發動攻擊。出發前加莎蓮告訴漢尼路地球人類也有「愛」這回事，雖然漢尼路不太相信地球人這低等生物會像他們一樣有愛，但他覺得仍值得利用一下，決定帶同地球人的俘虜一起出擊。

在大鳥島基地，V型電磁俠隊正接受左近寺長官的地獄式訓練，他要求健一等人成為不被個人感情所妨害的戰鬥機器，他認為只有這樣才可在戰場上生存。然而健一他們又怎能做到，正與左近寺爭論的時候，漢尼路的軍隊來犯，在援軍趕到前只有V型電磁俠一機保衛基地。

雖然這關不能被敵機侵入基地，但敵人會以電磁俠為攻擊的目標，因此玩者應向左方移動，這樣不但可以令敵軍遠離基地，更可以輕易與本隊合流，因為第三回合本隊就會在地圖左方出現。這時漢尼路竟然以健一他們的父親剛健太郎要脅他們無條件投降，健一卻認為父親是希望他們戰鬥下去的，漢尼路見計劃失敗，決定以武力把他們解決。由於敵方機體的HP不高，我軍可主動發動攻擊。加上第四回合增援的飛翼高達和地獄死神高達這兩台強力的機體，可以輕易消滅敵人。敵人中的蝴蝶鬼，只要與三一龍戰鬥一次後再以龍馬說得就會加入，但如果她加入時ヒドラー仍在版圖上的話，他就會立即向叛變的蝴蝶鬼攻擊，而蝴蝶鬼的HP 會剩下10，在說得前先擊倒メカ要塞鬼會比較安全。





自軍

機體	駕駛員
ボルテスV	健一

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
スカールーク	25200/-/280	ハイネル	12000	Booster
合體百鬼ロボット	25200/-/270	ブライ	8000	リペアキット
メカ要塞鬼	12800/-/190	ヒドラー	5000	プロペラントタンクS
メカ蝴蝶鬼	4800/-/180	蝴蝶鬼	2400	ハイブリットアーマー
獸士バイザンガ(x4)	8200/-/180	AI	1000	/
メカ角面鬼(x4)	6200/-/160	AI	1000	/
メカ白骨鬼(x4)	6800/-/150	AI	1100	/

3 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(A)

機體	駕駛員
ネェル・アーガマ	
ゲッタードラゴン	龍馬
自選11 機	

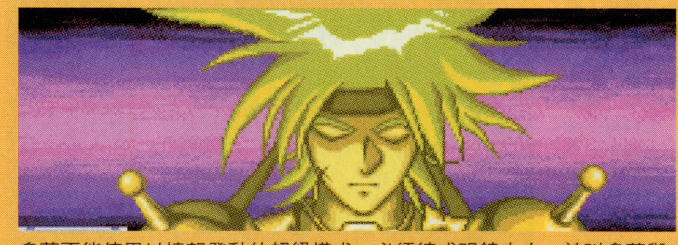
4 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(B)

機體	駕駛員
ウイングゼロカスタム	ヒイロ
デスサイズヘルカスタム	デュオ

基亞拿篇　第十七話　我が心、明鏡止水

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅　多蒙被擊墜



多蒙從阿莉比口中聽到基亞拿這名字，於是與一矢等人前往這個曾是撲克同盟練武的地方。另一邊東方不敗正與四谷博士商量某些事情，四谷博士好像不太贊同東方不敗的想法。在基亞拿高地多蒙遇到舒拜茲，他再三告誡多蒙不能使用以憤怒發動的超級模式，必須練成明鏡止水，並叫多蒙與一矢跟他坐禪。在坐禪途中舒拜茲收起殺氣企圖襲擊多蒙，卻被一矢發現，原來一矢以前曾發生意外導致全身癱瘓，這段時間他忘卻一切憤怒，領悟出明鏡止水。明鏡止水的威力竟可令殘廢的一矢變成空手道高手，多蒙卻堅持自己的超級模式沒有問題。這時舒拜茲突然攻擊多蒙，在面對死亡的情況下多蒙終於領悟出明鏡止水。此時東方不敗與魔鬼高達出現並攻擊多蒙，舒拜茲為救多蒙而死，同時撲克同盟亦趕到，戰事立刻展開。

由於多蒙的武器射程比較近，因此應盡快接近敵機。多蒙已經發動明鏡止水，實力變得十分強，筆者建議他與一矢兩人向左下方移動與眾人會合，與撲克同盟一起進擊。死亡軍團的主要武器是光線系，玩者善用水中地形可令戰鬥變得輕鬆很多。第三回合垂死的アイサム出現，這隊敵軍HP 非常高，我軍應多使用援護攻擊。東方不敗及魔鬼高達破壞力驚人，應等待本隊增援後才對付，可以的話最好以多蒙擊破兩人。



閃光高達能力有限，眼看正要敗給東方不敗之際，玲及時把神高達送到，幾經辛苦終於把東方不敗擊退。

自軍

機體	駕駛員
ゴッドガンダムS	ドモン
ドラゴンガンダム	サイ・サイシー
ボルトガンダム	アルゴ
ガンダムマックスター	チボデー
ガンダムローズ	ジョルジュ
ダイモス	一矢
ガルバーFXII	京四郎

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
マスターガンダムS	9200/-/310	マスター	10000	ハイブリットアーマー
デビルガンダム	30000/-/240	キョウジ	10000	Booster
デスアーミー (x16)	4400/-/170	ゾンビ兵	500	/

3 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
メカ戰士ギメリア	18000/-/280	アイザム	3000	Magnet Coating
メカ戰士ゾンネカイザー(x6)	14200/-/240	AI	2500	/

4 TURN 自軍PHASE

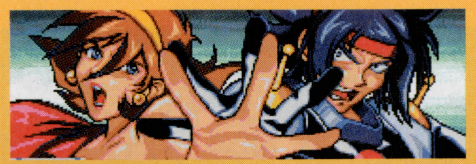
自軍援軍(B)

自選7 機



機動要塞篇 第二十六話　君を永遠に愛してる

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被擊墜　健被擊墜　多蒙被擊墜

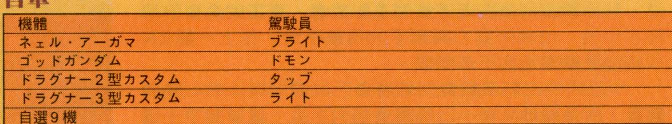


在Nadesico隊前赴資源衛星對抗マリーメイア軍後，這邊的勒佳林隊亦開始突入作戰。因為健的母親正被囚禁於基地內，布拉度先派遣蓮達及妮娜等人帶著千代錦潛入基地中救人。

在健的母親未被救出前他會成為敵人，因此玩者小心不要把他擊墜。其實玩者亦不需太擔心，以我軍的行軍速度，應該於第四回合健回歸時才剛到達最前線。在健的母親被救出的同時，蒼之鷹法蘭亦會以援軍身份登場，他與健的合體技強力之餘只需10EN，絕對是本關的主力攻擊。玩者需要注意ドルチェノフ的MAP砲，雖然只有一發但破壞力十分強，他發動MAP砲亦不會理會自己人的，一時不慎會對我軍造成嚴重的傷害。擊倒ドルチェノフ後真正的幕後黑手終於登場，他就是前新香港首相黃潤發。東方不敗和基格洛斯其實都受到他的利用，他才是操縱著一切的人，現在是跟他算帳的時候。グランドマスターガンダム實力強橫，HP高之餘攻擊力亦不俗，射程又遠，必須多用精神加上援護攻擊才可把他擊倒。把黃潤發擊倒後與基格洛斯的戰爭可說已告終結，但最重要的魔鬼高達現在才出現，眾人細看之下發現在駕駛倉內的竟然是玲。阿寶他們感到玲正在逃避，然而為了救她出來只好一戰。雖然魔鬼高達比之前的グランドマスターガンダム更強，但我軍的實力亦已強化了很多，使用精神配合援護或合體攻擊的話兩回合內就可擊倒魔鬼高達。

原來玲看到多蒙與阿莉比和撲克同盟等人以拳頭來互相了解、溝通，因此為自己不是格鬥家而感到自卑，把自己困在魔鬼高達內。多蒙在一矢及眾人的鼓勵下終於向玲說出自己的心聲，最後二人使出石破LOVE LOVE天驚拳把魔鬼高達消滅。

自軍



機體	駕駛員
ネェル・アーガマ	ブライト
ゴッドガンダム	ドモン
ドラグナー2型カスタム	タップ
ドラグナー3型カスタム	ライト
自選9機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ギルガザムネ(x5)	15000/-/300	ギガノス兵	4000	/
ゲイザム(x6)	9000/-/290	ギガノス兵	3500	/
ドラグナー1型カスタム	3900/2400/170	ケーン	/	/

3 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ギルガザムネ	20200/-/360	ドルチェノフ	6000	高性能照準器
ギルガザムネ(x4)	15000/-/300	ギガノス兵	4000	/

4 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(B)

機體	駕駛員
ドラグナー1型カスタム	ケーン
ファルゲン	マイヨ

擊墜ドルチェノフ後

敵軍援軍(C)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
グランドマスターガンダム	40000/-/250	ウォン	10000	ハイブリットアーマー

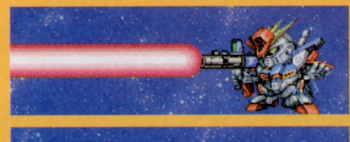
擊墜ウォン後

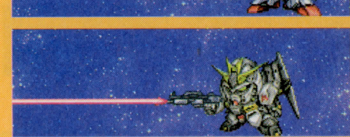
敵軍援軍(D)

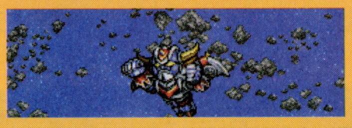
機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
デビルガンダム	50000/-/360	DGレイン	15000	バイオセンサー

小巴姆篇　第三十二話　戰士、再び

勝利條件：敵全滅
敗北條件：ジュドー・ルー・ルビーナ被擊墜　3 TURN敗北條件變更：自軍戰艦被擊墜



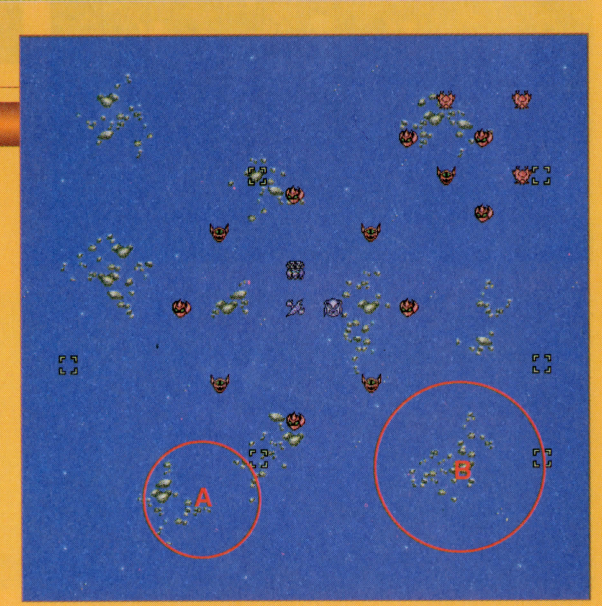




為對處現在的事態，隆巴納隊決定再次把部隊一分為二，莉莉娜為了完成原本與巴姆星人結成和平的任務而跟隨勒佳林前往小巴姆。這時收到情報，小巴姆的和平解放軍竟被奧魯巴（オルバン）元帥發現並施以重創，擔心艾莉加安危的眾人立刻加快行軍速度趕往營救。然而在途中忽然收到求救信號，因為可能是和平解放軍的生還者，布拉度立即下令前往救援。

原來發出求救信號的就是捷度與呂嘉，還有之前被Shadow Mirror帶走了的露比娜。三人正被域加星人的部隊追擊，雖然已發出信號但在救援趕到前唯有獨力支撐兩回合。由於敵軍的HP頗高，三人還是不要勉強攻擊，可以利用左邊的暗礁空域作掩護，玩者亦應把三機鄰接以便提高回避率和發動援護，有必要可使用集中。第三回合勒佳林終於到達，並隨即展開反攻。這時捷度他們應已受到一定程度的損傷，在進攻的同時別忘記為他們回復。在第四回合出現的Shadow Mirror對現在我軍的實力已不能構成很大威脅，應該可以輕鬆過版。

原來捷度他們的運輸船被奧魯巴襲擊，成為俘虜的兩人得到露比娜所救而逃出。得知和平解放軍還未被全滅眾人繼續進軍小巴姆。



自軍

機體	駕駛員
ZZガンダム	ジュドー
ザクレロ	ルー
ダブルスペイザー	ルビーナ

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
戰鬥母艦	20600/-/230	ズリル	7000	アポジモーター
戰鬥母艦	20600/-/230	ガンダル	7000	ハイブリットアーマー
戰鬥母艦	20600/-/230	ブラッキー	7000	/
ベガ獸ズメズメ(x5)	12400/-/180	ベガ星兵	3000	/
圓盤獸ギンギン(x7)	15400/-/240	ベガ星兵	3500	/

3 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(A)

機體	駕駛員
ラ・カイラム	ブライト
アシュセイヴァー	アクセル
グレンダイザー	デューク
自選10機	

4 TURN 自軍PHASE

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ラーズアングリフ	16400/2950/420	ラミア	2500	バイオセンサー
ソウルゲイン(x2)	18400/-/370	シャドウミラー	2500	/
ヴァイサーガ(x2)	16400/2000/350	シャドウミラー	2500	/
ゲシュペンストmk-II(x6)	5600/-/250	シャドウミラー	1000	/

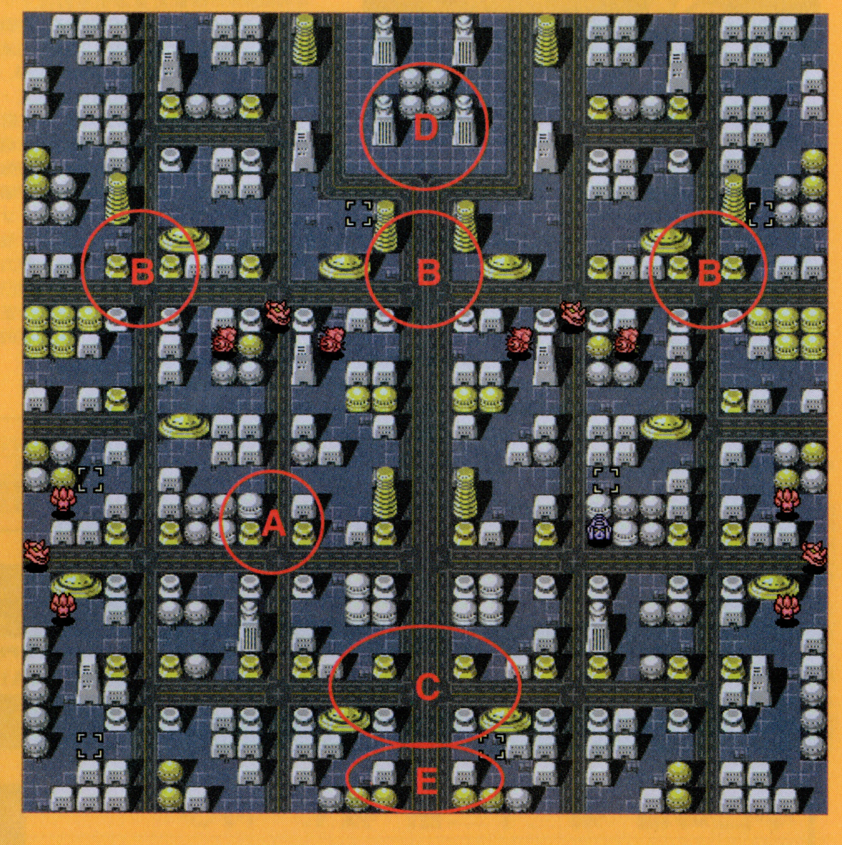
第三十三話 怒る心に火つける

勝利條件：敵全滅
敗北條件：ダイモス被擊墜
2 TURN 敗北條件追加：ギメリア被擊墜

眾人從捷度口中得知，小巴姆有一個防護罩，不但能阻止外界入侵，更可將一切物理攻擊反射。就在思考侵入的方法之際，勒佳林收到小巴姆的通訊廣播，竟然是公佈奧魯巴與艾莉加的婚迅。撒古斯從她的眼神看出她是想趁機暗殺奧魯巴，但怎能輕易成功，一矢見狀立即實行那只有 2% 成功率的作戰，把自己化成能量體侵入內部後再聚集變回實體發動攻擊破壞保護系統。

由於開始時一矢剛破壞防護系統，在本隊到達前只好孤軍作戰。第二回合尼希迪路會駕駛強力的機體於左方登場，一矢可以移動到附近以便互相支援。由於一矢的氣力已達130，尼希迪路的機體又十分強，因此不用擔心二人被擊墜。雖然第三回合域加星的軍隊出現，但下一回合本隊就會趕到。敵人的配置頗為分散，但由於HP 高，我軍不宜分散行動，集中一起等待敵機來犯便可。第五回合登場的奧魯巴擁有非常高的50000HP，對付他需要一點耐性。然而擊倒他後發現這竟然是影武者，真正的奧魯巴現在才出現。但他的實力與剛才的相差不大，花上一點EN和精神要擊倒他亦不是問題。

小巴姆的控制系統竟然被奧魯巴改造至與他的心臟連繫著，即是說他死後小巴姆就會撞向木星。這事關乎十億巴姆星人的命運，眾人立即行動，務求在到達臨界點前的20分鐘內找尋控制室所在，阻止小巴姆墜落。









自軍

機體	駕駛員
ダイモス	一矢

敵軍

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
メカ戰士ゾンネカイザー(x4)	14400/-/250	AI	2500	/
戰鬥ロボ・ダリ (x4)	9600/-/280	AI	1500	/
戰鬥ロボ・ダリ (x4)	7600/-/240	AI	1500	/

2 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(NPC)(A)

機體	駕駛員
メカ戰士ギメリア	リヒテル

3 TURN 自軍PHASE

敵軍援軍(B)

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
戰鬥母艦	20600/-/230	ズリル	7000	高性能照準器
戰鬥母艦	20600/-/230	ガンダル	7000	高性能レーダー
戰鬥母艦	20600/-/230	ブラッキー	7000	メガブースター
ベガ獸ズメズメ(x6)	12400/-/180	ベガ星兵	3000	/
圓盤獸ギンギン(x6)	15400/-/240	ベガ星兵	3500	/

4 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(C)

機體	駕駛員
ラ・カイラム	ブライト
自選14機	

5 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(D)

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
メカ戰士ゴッドアーモン	50000/-/300	オルバン	10000	超合金Z
ゲシュペンストmk-II(x4)	5800/-/260	シャドウミラー	1000	/

擊墜オルバン後

敵軍援軍(E)

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
メカ戰士ゴッドアーモン	50200/-/310	オルバン	10000	ハロ
ヴァイサーガ(x2)	16400/2000/350	シャドウミラー	2500	/

第三十四話 歸れぬ道

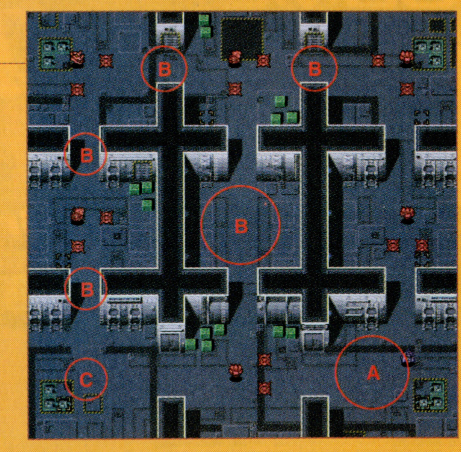
勝利條件：敵全滅
敗北條件：ダイモス被擊墜　10 TURN 經過



在得到和平解放軍的帶領下，一矢他們終於來到中央控制室前。但事情可沒有這麼容易，奧魯巴老謀深算，已經在通路上佈置了護衛隊，眾人在嚴密的炮火中絲毫不能前進。在毫無辦法的時候，一矢突然好像想到些甚麼，吩咐眾人先折回勒佳林。在另一邊看到此景的尼希迪路認定一矢因為沒辦法而撤退，這是只顧保身的地球人的一貫做法…

數分鐘後一矢駕駛著大武士回來，尼希迪路才知道他們沒有逃去，而是取回機體來突破敵陣。由於其他機體要等待巨靈神鑽開突破口才可進入，開始時只有大武士孤軍作戰。本關只有十回合作戰，而敵機實力亦不算強，以氣力130的一矢應可在援軍到達前消滅兩三台機體。第三回合本隊終於來到，因為時間緊迫，玩者應選擇移動力較高的機體出擊。敵人實力不高，我軍應兵分三路，分別向各地域進攻。第四回合 Shadow Mirror 增援出現，但他們只是貧弱的ゲシュペンストmk-II，使用強力的攻擊很快就可解決掉他們。第五回合尼希迪路終於出手，他看到艾莉加及一矢他們的行動終於清醒過來，放下對地球人的偏見與我軍一同作戰。有了他這強勁的增援可令戰鬥時間更快，本關沒有BOSS級的敵人，可不用留手多使用強力必殺技攻擊，在十回合內全滅敵機應不是問題。

最後隆巴納隊終於阻止了小巴姆落下，莉莉娜亦與艾莉加為代表的巴姆星人簽下和約，與巴姆的戰爭終於告一段落…



自軍

機體	駕駛員
ダイモス	一矢

敵軍

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
メカ戰士ゾンネカイザー	14400/-/250	AI	2500	非常食
戰鬥ロボ・ダリ (x2)	9600/-/280	AI	1500	/
戰鬥ロボ・ダリ (x3)	7600/-/240	AI	1500	/
戰鬥ロボ・ズバンザー (x12)	4700/-/220	AI	800	/

3 TURN 自軍 PHASE

自軍援軍(A)

自選15機

4 TURN 敵軍 PHASE

敵軍援軍(B)

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
ゲシュペンストmk-II(x11)	5800/-/260	シャドウミラー	1000	/

5 TURN 自軍 PHASE

自軍援軍(NPC)(C)

機體	駕駛員
メカ戰士ギメリア	リヒテル

第三十五話 友と誓ったこの平和

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被擊墜



幾經辛苦，巴姆星終於得到和平。然而，小巴姆亦在戰事中受到很大的傷害，和平解放軍都正忙於復興的工作。隆巴納隊亦趁這時候休息一下，幫助重建小巴姆星，眾人難得感受輕鬆的氣氛，機體亦可以作戰爭以外的用途。

和平的日子卻並不長久，布拉度收到哈曼有所行動的消息，自護正對地球發動攻擊，隆巴納隊唯有盡快連絡上Nadesico，會合後趕回地球支援。正在此時，域加星人的部隊對小巴姆發動總攻擊，正好在此的隆巴納隊負起保衛小巴姆的責任與域加星軍一決高下。

眾人一出擊就為域加星的龐大的軍力感到驚訝，這時尼希迪路出現，他竟然為了補償以往的過錯而向敵軍發動自爆，就此與麗莎二人犧牲。但他們所做的並沒有白費，部份域加星軍被消滅，一矢在憤怒下提升氣力，我軍立即開始掃蕩殘存的敵軍。我軍的配置與小巴姆甚為接近，我軍可以這裡為據點攻擊來襲的敵機。自軍不宜主動進攻，因為當敵機少於8台就會有援軍，而且更達三次之多，分別從左中右三方出現，主攻的話會很容易被包圍。ガンダル被擊墜後會變成レディガンダル，域加大王的實力十分強，應留在最後有足夠氣力才對付。

把域加大王消滅後異星軍的勢力已被摧毀。眾人連絡上 Nadesico 後得知木連的和平談判失敗，但木連軍為尋找被射出的演算裝置而沒有時間攻擊地球，布拉度決定在拉亞萊斯會合後再商討對付哈曼的方法。

自軍

機體	駕駛員
ラ・カイラム	ブライト
グレンダイザー	デューク
自選14機	

敵軍

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
戰鬥母艦	21000/-/250	ブラッキー	7000	高性能照準器
ベガ獸ズメズメ(x3)	12600/-/190	ベガ星兵	3000	/
圓盤獸ギンギン(x3)	15600/-/250	ベガ星兵	3500	/
メカ戰士ゾンネカイザー(x2)	15000/-/280	AI	2500	/
戰鬥ロボ・ダリ (x4)	9800/-/290	AI	1500	/
戰鬥ロボ・ダリ (x4)	7800/-/250	AI	1500	/

敵機少於 8 台

敵軍援軍(A)

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
戰鬥母艦	21000/-/250	ガンダル	7000	/
ベガ獸ズメズメ(x4)	12600/-/190	ベガ星兵	3000	/
圓盤獸ギンギン(x3)	15600/-/250	ベガ星兵	3500	/

敵機少於 8 台

敵軍援軍(B)

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
戰鬥母艦	21000/-/250	ズリル	7000	大型メガジン
ベガ獸ズメズメ(x4)	12600/-/190	ベガ星兵	3000	/
圓盤獸ギンギン(x3)	15600/-/250	ベガ星兵	3500	/

敵機少於 8 台

敵軍援軍(C)

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
キング・オブ・ベガ	50000/-/320	ベガ大王	10000	超合金ニューZ
ゲシュペンストmk-II(x6)	5800/-/260	シャドウミラー	1000	/

ガンダル被擊墜後

敵軍援軍

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
ベガ獸グラグラ	40000/-/300	レディガンダル	4000	サイコフレーム

GAME PLAYERS GAME・DATA

機種：Dreamcast
生產商：BANPRESTO
遊戲類型：SRPG
價格：7800 日圓
容量：GD-ROM
記憶：99 BLOCK
發售日：發售中

對應 VGA



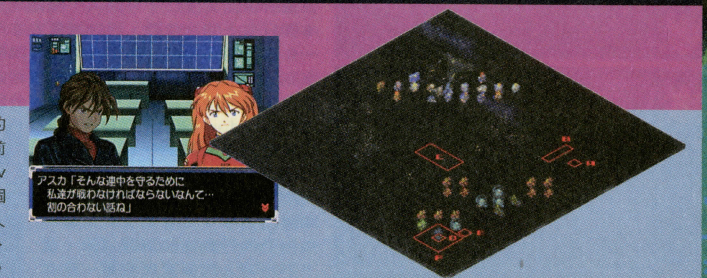
#1 23 沒有給人類逃走的地方（人類に逃げ場なし）

NEXT 強制 → #1 24

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒



首先說明進入此關的條件，玩者的熟練度要在45以下，於#122的開始前選項中，選擇了「ロンド＝ベル隊Nervへ向かわせない」，那麼便會進入這個版數中。這一關的主角是木星來的惡人斯諾哥（シロッコ），古華多羅（クワトロ）、嘉美尤（カミーユ）、烏索（ウッソ）和主角與他戰鬥亦會發生對話EVENT。另外，如果嘉美尤駕駛Z高達與斯諾哥駕駛THE．O戰鬥時，嘉美尤被斯諾哥擊倒時，便會發生《Z高達》的結局EVENT。若果玩者在#95中成功令科（フォウ）成為同伴的話，嘉美尤便會沒事，但若沒有科的場合便會變成原著的結局。THE．O會在斯諾哥的母艦被擊倒後登場，另外，其他的援軍中有超獸機神出現，小心它們超強的攻擊力和厚裝甲。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
主角機	主角	／	初期	／
自選16 機	／	／	初期	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ジュピトリス	シロッコ	62400/340	64	／	初期	15000	／
パラス・アテネ	サラ	15800/280	62	／	初期	3000	／
ドッゴーラ	ヤザン	22600/250	63	／	初期	12000	／
ドッゴーラ	シーマ	22600/250	63	／	初期	12000	／
ドッゴーラ	親衛隊兵(X2)	22600/250	58	／	初期	12000	／
リグ・コンティオ(X7)	親衛隊兵	18000/170	58	／	初期	8000	／
ゴゴラタン(X4)	親衛隊兵	17000/290	58	／	初期	9000	／
アドラステア(X2)	親衛隊兵	30200/310	59	／	初期	12000	／
ダンクーガ	シャピロ	30400/210	64	A	增援1	5300	／
ダンクーガ(X2)	人工知能	30000/190	60	B	增援1	5300	／
量產型グレートマジンガー(X2)	人工知能	15000/300	60	C	增援2	3800	／
量產型ゲッタードラゴン(X2)	人工知能	14000/100	60	C	增援2	3800	／
ジ・O	シロッコ	20600/310	65	D	增援3	9000	／
ラフレシア	カロッゾ	38400/300	64	E	增援3	11000	／
サイコガンダムMk-II・MA(X2)	強化兵	36000/220	61	F	增援3	12000	／
エゼキエル(X2)	親衛隊兵	18000/270	61	F	增援3	3200	／

#1 24 鋼之魂（鋼の魂）

NORMAL ENDING

熟練度條件：沒有
勝利條件：(前編)首先讓富士皇后號母艦移動到目的地，之後再在四回合內把所有味方機體移動到地圖邊／把敵全滅
敗北條件：富士皇后號被擊倒，當富士皇后號到達目的地後，四回合內不能把所有味方機體移動到地圖邊／MACROSS被擊倒



到了NORMAL ENDING的最後一關，在這裡也沒有什麼特別的新戰術了，在進入戰鬥前應盡量替我軍的機體改裝，用盡所有未用的金錢。這版會分為兩編進行，前編是GUNBASTER與宇宙怪獸來過最後了斷。首先玩者要保護富士皇后號到達目的地，之後勝利條件會變成在四回合內把所有機體移動到地圖邊。由於玩者不需要再儲錢來改裝機體和武器，所以玩者亦可以不把敵全滅來賺取金錢，可以來過快速過版也不錯。

後編會有很多十分強的敵人出現，不過數量卻比想像的少。可是玩者也不能太過大意，首先玩者要把敵人ラオデキヤ擊倒一次後，他又會再駕駛另一部機體出戰，這次他也會在HP低於80%時使用「ド根性」(共四次)，玩者定要留意。再次把他擊倒後會出現援軍2，這時玩者要利用龍星（リュウセイ）去說得伊古拉姆（イングラム），否則的話要對付兩名強敵會很痛苦。ユーゼス和ラオデキヤ一樣會使用四次回復精神指令。





我軍配置表[前編]

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ガンガスター	ノリコ	／	初期	／
エクセリヲン	タシロ	／	初期	／
マクロス	ゲローバル	／	初期	／
自選18 機	／	／	初期	／

我軍配置表[後編]

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
マクロス	グローバル	／	初期	／
自選20 機	／	／	初期	／
ビルバイン	ショウ	／	初期	／

敵軍配置表[前編]

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
宇宙怪獸・合体怪獸(X6)	合体怪獸	／	63	／	初期	15000	／
宇宙怪獸・混合型(X10)	混合型	／	63	／	初期	13000	／
宇宙怪獸・高速型(X2)	高速型	／	63	／	初期	11000	／
宇宙怪獸・上陸艇(X5)	上陸艇	／	63	／	初期	7000	／
宇宙怪獸・上陸艇(X3)	上陸艇	／	62	A	Turn 2	7000	／
宇宙怪獸・混合型	混合型	／	63	B	增援1	13000	／
宇宙怪獸・上陸艇(X4)	上陸艇	／	62	B	增援1	7000	／
宇宙怪獸・混合型	混合型	／	63	C	增援2	13000	／
宇宙怪獸・上陸艇(X4)	上陸艇	／	62	C	增援2	7000	／
宇宙怪獸・混合型	混合型	／	63	D	增援3	13000	／
宇宙怪獸・上陸艇(X4)	上陸艇	／	62	D	增援3	7000	／
宇宙怪獸・混合型	混合型	／	63	E	增援4	13000	／
宇宙怪獸・上陸艇(X4)	上陸艇	／	62	E	增援4	7000	／

敵軍配置表[後編]

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ヘルモーズ	ラオデキヤ	／	67	／	初期	14000	／
アンティノラ(X4)	人工知能	／	64	／	初期	8000	／
エゼキエル(X6)	親衛隊兵	／	64	／	初期	3200	／
オレアナ	オレアナ	／	66	／	初期	13000	／
ビッグガルーダ(X6)	人工知能	／	64	／	初期	12000	／
ズフィールド	ラオデキヤ	／	68	A	增援1	16000	／
アストラナガン	イングラム	／	68	B	增援2	7000	／
ジュデッカ	ユーゼス	／	71	C	增援2	15000	／
ズフィールド(X2)	人工知能	／	68	D	增援2	16000	／

#1 25 絕望之宴從現在開始（絕望の宴は今から始まる）

NEXT
強制 → #1 26

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒





首先說明進入此關的條件，玩者的熟練度要在45或以上，於#122的開始前選項中，選擇了「ロンド=ベル隊Nervへ向かわせない」，那麼便會進入這個版數中。此關與#123的情況是太同少異，攻略法亦可以參考那版的攻略。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ジュピトリス	シロッコ	62400/340	64	／	初期	15000	／
パラス・アテネ	サラ	15800/280	62	／	初期	3000	／
ドッゴーラ	ヤザン	22600/250	63	／	初期	12000	／
ドッゴーラ	シーマ	22600/250	63	／	初期	12000	／
ドッゴーラ	親衛隊兵(X2)	22600/250	58	／	初期	12000	／
リグ・コンティオ(X7)	親衛隊兵	18000/170	58	／	初期	8000	／
ゴゴラタン(X4)	親衛隊兵	17000/290	58	／	初期	9000	／
アドラステア(X2)	親衛隊兵	30200/310	59	／	初期	12000	／
ダンクーガ	シャピロ	30400/210	64	A	增援1	5300	／
ダンクーガ(X2)	人工知能	30000/190	60	B	增援1	5300	／
量產型グレートマジンガー(X2)	人工知能	15000/300	60	C	增援2	3800	／
量產型ゲッタードラゴン(X2)	人工知能	14000/100	60	C	增援2	3800	／
ジ・O	シロッコ	20600/310	65	D	增援3	9000	／
ラフレシア	カロッゾ	38400/300	64	E	增援3	11000	／
サイコガンダムMk-II・MA(X2)	強化兵	36000/220	61	F	增援3	12000	／
エゼキエル(X2)	親衛隊兵	18000/270	61	F	增援3	3200	／

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
主角機	主角	／	初期	／
自選16機	／	／	初期	／

#1 26 為了這星球的明天 （この星の明日のために）

BEST ENDING

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅或エクセリヲン到達目的地(前編)／エクセリヲン到達目的地後，在四回合內味方全體機體到達地圖邊(中編)／敵全滅(後編)
敗北條件：味方任何機體被擊倒／母艦被擊倒或任何一機未能在四回合內移動到地圖邊／母艦被擊倒(後編)

此關會分為前中後三編組成，前編開始時只有富士皇后號和不能合体的GUNBASTER機械1號和2號，玩者要等待GUNBASTER合体EVENT出現後的兩個回合，我方的大軍亦正式登場，真正的戰鬥亦從這一刻開始。這時玩者要全力攻擊，把敵方全滅便會完成前編。中編和後編的攻略法與#124的前後編一樣，玩者可以參考那版的攻略法。





敵軍配置表[前編]

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
宇宙怪獸・混合型(X8)	混合型	／	63	／	初期	13000	／
宇宙怪獸・高速型(X9)	高速型	／	63	／	初期	11000	／
宇宙怪獸・兵隊(X15)	兵隊	／	63	／	初期	1500	／
宇宙怪獸・上陸艇(X3)	上陸艇	／	62	／	增援1	7000	／
宇宙怪獸・上陸艇(X3)	上陸艇	／	62	A	增援2	7000	／
宇宙怪獸・高速型(X4)	高速型	／	62	B	增援3	11000	／

敵軍配置表[中編]

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
宇宙怪獸・合体怪獸(X7)	合体怪獸	／	64	／	初期	15000	／
宇宙怪獸・混合型(X11)	混合型	／	64	／	初期	13000	／
宇宙怪獸・高速型(X3)	高速型	／	64	／	初期	11000	／
宇宙怪獸・上陸艇(X4)	上陸艇	／	64	／	初期	7000	／
アンティノラ	ユーゼス	／	66	A	Turn 2	8000	／
宇宙怪獸・混合型	混合型	／	64	B	增援1	13000	／
宇宙怪獸・高速型(X2)	高速型	／	64	B	增援1	11000	／
宇宙怪獸・上陸艇(X2)	上陸艇	／	64	B	增援1	7000	／
宇宙怪獸・混合型	混合型	／	64	C	增援2	13000	／
宇宙怪獸・高速型(X2)	高速型	／	64	C	增援2	11000	／
宇宙怪獸・上陸艇(X2)	上陸艇	／	64	C	增援2	7000	／
宇宙怪獸・混合型	混合型	／	64	D	增援3	13000	／
宇宙怪獸・高速型(X2)	高速型	／	64	D	增援3	11000	／
宇宙怪獸・上陸艇(X2)	上陸艇	／	64	D	增援3	7000	／
宇宙怪獸・混合型	混合型	／	64	E	增援4	13000	／
宇宙怪獸・高速型(X2)	高速型	／	64	E	增援4	11000	／
宇宙怪獸・上陸艇(X2)	上陸艇	／	64	E	增援4	7000	／

敵軍配置表[後編]

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ヘルモーズ	ラオデキヤ	／	68	／	初期	14000	／
アンティノラ	人工知能	／	65	／	初期	8000	／
オレアナ	オレアナ	／	67	／	初期	13000	／
ビッグガルーダ	ガルーダ	／	65	／	初期	12000	／
ズフィールド	ラオデキヤ	／	69	／	變化	16000	／
アストラナガン	イングラム	／	69	A	增援	7000	／
ジュデッカ	ユーゼス	／	72	B	增援	15000	／
ズフィールド	人工知能	／	69	C	增援	16000	／

我軍配置表[前編]

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ガンバスターマシン1號	ノリコ	／	初期	／
ガンバスターマシン2號	カズミ	／	初期	／
クランゾン	シュウ	／	初期	／
マクロス	グローバル	／	初期	／
自選12機	／	／	初期	／

我軍配置表[中編]

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
エクセリヲン	タシロ	／	初期	／
自選20機	／	／	初期	／

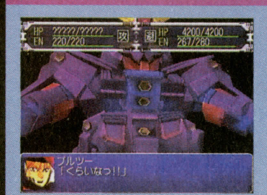
我軍配置表[後編]

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
マクロス	グローバル	／	初期	／
自選20機	／	／	初期	／

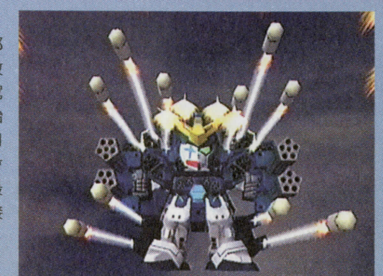
#127 使徒新生（シト新生）

NEXT
強制 → #128

熟練度條件：沒有
勝利條件：7回合內把敵全滅
敗北條件：7回合內不能把敵全滅，母艦被擊倒



這關開始的版數，全都是DC版獨有的新版數，要進入並非受熟練度的影響，玩者只要在#122的戰前選項中選擇「ロンド＝ベル隊Nervへ向かわせる」，那麼便能進入這新版圖中。這一關的所有敵人也是使徒，而且全是曾經被玩者打敗過的。開始時只有EVA初號機一定要出擊，玩者亦最好選擇超級機械人出擊，駕駛員亦最好選擇一些擁有「戰慄」和「脫力」的精神指令。因為所有使徒在開始時氣力也有110，如果有辦法令他們的氣力降至100以下，那麼它們便不能使用絕對領域防守，要把它們七回合內全滅並不困難。反而玩者要小心在第二回合會自動暴走的初號機，它會攻擊最接近的機體，如果無可避免要接近它的話，最好事先使用「ひらめき」來回避。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數
第3使徒サキエル	第3使徒サキエル	19000/170	58	／	初期
第4使徒シャムシェル	第4使徒シャムシェル	21000/200	58	／	初期
第5使徒ラミエル	第5使徒ラミエル	51000/310	58	／	初期
第6使徒ガギエル	第6使徒ガギエル	17000/220	58	／	初期
第7使徒イスラフェル・甲	第7使徒イスラフェル・甲	15000/230	58	／	初期
第7使徒イスラフェル・乙	第7使徒イスラフェル・乙	15000/230	58	／	初期
第9使徒マトリエル	第9使徒マトリエル	29000/240	58	／	初期
第14使徒ゼルエル	第14使徒ゼルエル	27000/260	58	／	初期

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
EVA 初號機	シンジ	／	初期	／
自選1 母艦	／	／	初期	／
自選13 機	／	／	初期	／

#128 步向封閉的世界（閉じ行く世界）

NEXT
強制 → #129

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：味方全滅，母艦被擊倒



這一版是改編自EVA電影版的一幕，在莉莉絲面前出現了很多量產型EVA和自動模式暴走狀態的EVA初號機。雖然筆者一直提出對付EVA或使徒的最佳方法，就是把它們的氣力降至100以下。不過這次筆者不建議這樣做，因為比較全滅後登場的飛行型量產EVA，就算硬碰硬也不太難，不過在攻擊前應該先用激勵去提高眾人的氣力，然後再集中攻擊力全滅敵人。把敵全滅後強敵群才正式登場，那個降低氣力的方法亦不能使用，因為它們的氣力全都是150，所以玩者最好是逐隻擊破。不過如果玩者不想多賺金錢和經驗值，玩者只要擊倒碇司令那部初號機，這版亦會自動結束。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數
EVA 初號機(暴走)	ダミープラグ	7300/280	60	／	初期
EVA 量產型	EVA 量產型(X9)	11800/310	59	／	初期
EVA 初號機(暴走)	ダミープラグ	7300/280	60	／	首次敵全滅後
EVA 量產型	EVA 量產型(飛行)(X9)	48000/300	60	／	首次敵全滅後

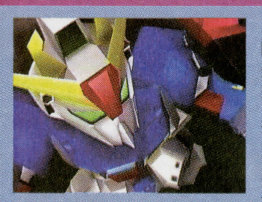
我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
自選1 母艦	／	／	初期	／
自選17 機	／	／	初期	／
EVA 初號機	シンジ	／	首次敵全滅後	／

#129 全能的調停者・前（全能なる調停者・前）

NEXT
強制 → #84

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：敵機體入侵基地，味方全滅，選擇母艦被擊倒



這一關絕對是玩者與泰坦斯來過最後的了斷，玩者最初要守衛兩部不能移動的戰艦和基地，但幸好在第二回合援軍便正式出現，玩者應要盡快把大軍移動至基地附近。當玩者把初期敵人配置全滅時，從木星而來的大惡人斯諾哥（シロッコ）來率領大軍前來。古華多羅（クワトロ）、嘉美尤（カミーユ）、烏索（ウッソ）和主角與他戰鬥亦會發生對話EVENT。另外，如果嘉美尤駕駛Z高達與斯諾哥駕駛THE・O戰鬥時，嘉美尤被斯諾哥擊倒時，便會發生《Z高達》的結局EVENT。若果玩者在#95中成功令科（フォウ）成為同伴的話，嘉美尤便會沒事，但若沒有科的場合便會變成原著的結局。THE・O會在斯諾哥的母艦被擊倒後登場

我軍配置表

機體	駕駛員	TURN 數	備考	
マクロス	グローバル	初期	／	
ブリタイ艦	ブリタイ	初期	／	
自選1 母艦	／	Turn 2	／	
自選16 機	／	Turn 2	／	

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	TURN 數
ドゴス・ギア	バスア	50800/330	64	初期
アレキサンドリア	ジャマイカン	26800/290	63	初期
アレキサンドリア	ガディ	26800/290	63	初期
アレキサンドリア	ベン	26800/290	63	初期
バウンド・ドッグ	ブラン	8100/160	64	初期
バウンド・ドッグ	ジェリド	8100/160	64	初期
バウンド・ドッグ	マウアー	8100/160	63	初期
バウンド・ドッグ	カクリコン	8100/160	63	初期
バウンド・ドッグ	ライラ	8100/160	63	初期
ガブスレイ(X4)	ティターンズ兵	6600/230	61	初期
ガブスレイ(MA) (X2)	ティターンズ兵	6600/230	61	初期
ハンブラビ(X3)	ティターンズ兵	6000/170	61	初期
ハンブラビ(MA) (X3)	ティターンズ兵	6000/170	61	初期
ガンダムMk-II(X3)	人工知能	4700/180	60	初期
ジュピトリス	シロッコ	62400/340	66	敵全滅後
ドッゴーラ	ヤザン	22600/250	64	敵全滅後
ドッゴーラ	シーマ	22600/250	64	敵全滅後
パラス・アテネ	サラ	15800/280	63	敵全滅後
ドッゴーラ(X2)	親衛隊兵	22200/230	62	敵全滅後
アドラステア(X4)	親衛隊兵	30200/310	62	敵全滅後
リグ・アテネ(X7)	親衛隊兵	18000/170	62	敵全滅後
ゴトラタン(X4)	親衛隊兵	17000/290	62	敵全滅後
ジ・O	シロッコ	20600/310	66	擊倒シロッコ後
ラフレシア	カロッゾ	38400/300	65	擊倒シロッコ後
ゴトラタン(X2)	親衛隊兵	17000/290	62	擊倒シロッコ後
エゼキエル(X2)	親衛隊兵	18000/270	62	擊倒シロッコ後
ダンクーガ	シャピロ	30400/210	65	敵數少於13
ダンクーガ(X2)	人工知能改	30000/190	62	敵數少於13

#1 30 全能的調停者・後（全能なる調停者・後）

NEXT
強制 → #1 31

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：味方全滅，母艦全滅

此關的攻略法與#124的後編和#126的後編一樣，請參考之前的攻略法。





敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	TURN 數
ヘルモーズ	ラオデキヤ	65000/390	68	初期
オレアナ	オレアナ	60200/210	68	初期
ビッグガルーダ(X6)	ガルーダ	40200/260	65	初期
エゼキエル(X5)	親衛隊兵	19600/380	64	初期
アンティノラ(X4)	人工知能	38200/310	64	初期
ゼカリア(X5)	親衛隊兵	6400/310	64	初期
ハバクク(X5)	親衛隊兵	11500/360	63	初期
アンティノラ(X4)	人工知能	38200/310	64	敵少於8機
ジュデッカ	ユーゼス	64000/320	70	擊倒ラオデキヤ後
アストラナガン	イングラム	40000/300	65	擊倒ラオデキヤ後

我軍配置表

機體	駕駛員	TURN 數
自選1 母艦	／	初期
自選18 機	／	初期

#1 31 眾神之黃昏（神々の黃昏）

BAD ENDING

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：味方全滅・母艦被擊倒





來到此最後一關，由於敵人只有一個，同時它亦有能力一擊便消滅我軍任何機體。不過他不會主角前來攻擊。玩者先利用激勵的精神指令提高眾人的氣力至150，接著便組成一對對組合前去送死（最好有合體技如帝王鐵甲萬能俠和真三一萬能俠、超力電磁俠和V型電磁俠、登霸和翼霸、阿寶和馬沙等等）。當敵人的HP下降至50%或以下時，他便會使用四次精神力（「ド根性」、「加速、ド根性」、「必中、ひらめき、加速、ド根性、鐵壁」、「奇蹟、ド根性、鐵壁」）。

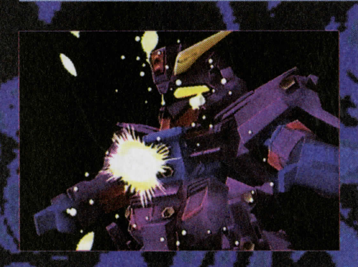
經過千辛萬苦擊倒敵BOSS後，估不到最後BOSS是白河愁的新古蘭修。雖然對付他的方法與先前的相同，不過如果在他150氣力的情況下擊倒他是沒有可能，因此玩者要使用「脫力」這精神指令來降低他的氣力至100或以下，這樣才能傷害得到他。不過小心他亦會使用精神力（「ド根性」、「奇蹟、ド根性」、「奇蹟、ド根性、鐵壁」、「奇蹟、ド根性、鐵壁、再動」），要擊倒他除了要看看夠不夠LV外，還要看玩者本身的根性（耐力）。

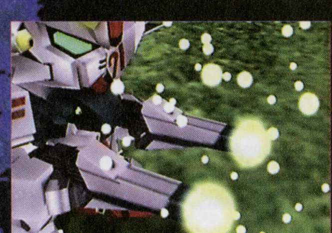
敵軍配置表

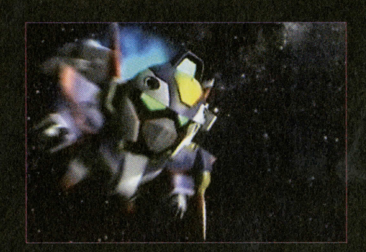
機體	駕駛員	HP/EN	LV	TURN 數
ズフィルード	ラオデキア	60000/390	75	初期
ネオ・グランゾン	シュウ	65000/300	75	擊倒ラオデキア後

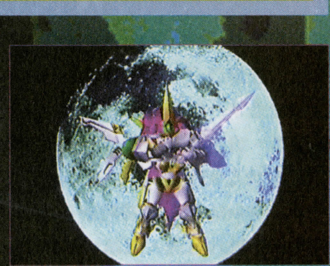
我軍配置表

機體	駕駛員	TURN 數
主角機	主角	初期
自選1 母艦	／	初期
自選17 機	／	初期



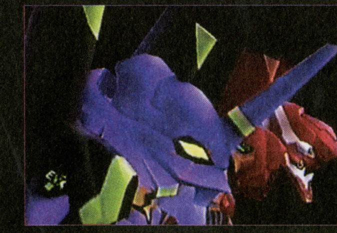






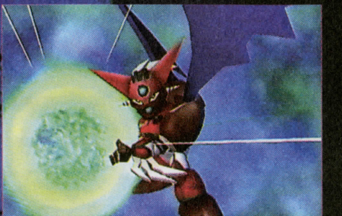




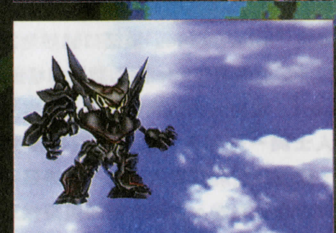












次世代角度 angles

TEXT：寒武紀

COLUMNS

"IBM INSIDE"





大部份玩家可能都不太在意他們所購買的GC主機包裝盒上印著的「IBM Technology」商標字樣，不過，這對於IBM而言卻是一個意義重大的新嘗試。這是IBM首次在使用了旗下晶片技術的家用產品上印上IBM的商標字樣。GC採用了基於IBM的PowerPC架構開發的中央處理器「Gekko」。

我們不能輕看這個細小的商標字樣可能產生的效應。雖然我們總是認為，當我們決定購買一件商品的時候，那是依據個人喜好的一個選擇，而並非對品牌的麻木追求，更不會因為一句宣傳口號而改變對某商品的觀感。不過，正如一位廣告人可能會告訴你，所謂的個人喜好最終還是建基於宣傳為品牌所建立的形象。

其中最典型的例子相信是Intel (英特爾) 在十年前的1991年發起的「Intel Inside」宣傳運動，我們已經很難再找到具有同樣驚人宣傳效果的另外兩個英文字了。「Intel Inside」成為了Intel公司幾代產品的宣傳口令，並不知不覺間在一般大眾的心目中建立了一個非常穩固的形象。一些廣告從業更認為，這個獨特的宣傳口號在Intel成功邁向主導IT晶片產業的過程中扮演著最為重要的角色。1996年Intel全年的總利潤已達二百億美元，估計現時全球八成個人電腦均採用了Intel所生產的的中央處理器。

IBM今次首次推行同類型的宣傳運動，所期望的正是同樣的宣傳效應。

由兩個字創造的億萬企業

構想出「Intel Inside」這個口號並全盤推行整個宣傳計劃的是現任Intel副總裁及市場總監Dennis Carter，他在一次訪問中談到，在IT產業中，業內人士與一般的大眾消費者總是有著極大的鴻溝，因為一般消費者根本追不上總是不斷以高速發展的電子科技。宣傳口號的重要性正正在於它能夠成為業內人仕與大眾之間的一個接觸點。他說：「我們必需與用家進行對話。」。

Carter當時的目標正是要在一個瞬息萬變的IT世界裡尋找一個相對穩定不變的點，並以最簡單的言語去捕捉這一個點。「Intel Inside」這句口號便在一個星期之後誕生。

微電子產品作為一種高科技，一般人根本無從 (很可能亦無需) 理解其中的原理，對於這些消費者而言，他們最需要知道的是他們花下金錢所購買的產品是否可靠、質素是不否得到保證。「Intel Inside」這兩個字正好捕捉著群眾追求信譽、可靠性、可預測性的心理。

遊戲界又怎樣?

雖然在電視遊戲的世界裡，少有遊戲主機生廠商會在意這種宣傳策略，不過，假如我們回顧遊戲主機的歷史，單機獨大幾乎已成為了遊戲史上的鐵則，究其原因，很大程度是因為主機之間的相似性往往遠遠超過它們各自的獨特性，一般消費者根本不會明白主機之間的分別，結果，最後為他們作出選擇的只能是其他群眾，亦即所謂的潮流。一個切合主機的宣傳口號確實能令主機樹立一個更鮮明的形象，並給消費者一個選擇購買的理由。

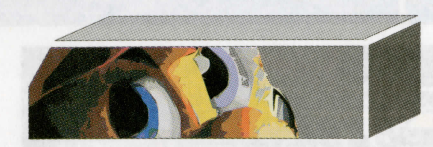
「NINTENDO DIFFERENCE」

在Gamecube正式發售之前，任天堂在多個發佈會上均以「Nintendo Difference」作為其宣傳口號，筆者個人認為這對任天堂以至GC而言確實都是最切合不過的宣傳定位。一方面，現今整個業界彌漫著不景氣，Nintendo Difference正好象徵著GC懷著對於改造業界的使命，事實上，GC主機本身的開發理念確實是與任何其他次世代主機有著根本上的不同，另外，任天堂亦有需要一洗外界對任天堂主機是面向低年齡層的產品的先存觀念，「Nintendo Difference」對於為任天堂重新建立一個堅固形像確實最適合不過。可惜任天堂並沒有更充分利用這句宣傳口號。

「X」?

微軟Xbox的宣傳策略更是搖擺不定，情況似乎更糟。由最初號稱機能超越PS2三倍，到全天候網絡遊戲，在剛舉行完畢的東京遊戲展中，更只是以「Games Will Never be the Same」(遊戲將由此而改變) 般的陳腔濫調作為口號，如此空空洞洞的形象，實難以發揮宣傳對產品巨大的潛在威力。Xbox主機不但在外形上不像GC般獨樹一格、在機能以至遊戲等各方面亦未能讓消費者看到有遠遠超越PS2之勢，Xbox很大程度被認為是PS2的追隨著 (雖然是一位可怕的追隨者)，微軟實在有需要為Xbox建立一個更為一致和獨特的形象，否則只會令Xbox陷入可能出現的身份危機。

當然，以上所談的只著眼於宣傳策略而言，而完全沒有考慮產品 (即主機) 本身的性質和優劣，事實上，任何宣傳只能建立在產品本身之上在得以成立，宣傳只有能夠與產品之間產生化學作用才能得以發揮其威力。



天堂路

任天堂電視遊戲歷程的再發現



第6回

TEXT BY 寒武紀 <<

上一期我們談到，任天堂針對已進入衰退期的保齡球場業所開發的商用「光線射擊系統」得到空前成功，來自世界各地訂購這套系統的訂單源源殺到。可惜的是，同年 (即1973年) 秋天，中東再次爆發戰事，主要由阿拉伯國家組成的石油輸出國組織決定大幅減少石油產量並提高原油價格，使全世界陷入了能源危機，並對全球經濟發展造成極大打擊，對於完全依賴輸入原油的日本而言情況更為惡劣。

世界局勢不穩，市民消費意欲下降，原本熱鬧非常的射擊場內的人潮很快便消失，已訂購了光線槍射擊系統的客戶更紛紛撻訂，但任天堂在收到訂單之後，為了確保有足夠的生產設施和原料，已經先行投入大筆資金在相關的生產設備購置項目上，形勢的急速逆轉使任天堂幾乎可謂血本無歸，事實上，娛樂產業作為非必需品項業，當時業界已有多間公司因為不耐情況之惡劣而宣佈破產，雖然多年來任天堂已經可以說幾經各種困境，但相比之下，今次任天堂所面對的破產危機卻可說是近在眉睫。事實上，當時任天堂內部其實已經流傳著任天堂會破產的消息。



◆利用光線作為傳播聲音的通訊玩具「光線電話LT」，即使現在去看也是一件不可思議的產品。

這時的橫井軍平亦非常渴望能為處於劣境的任天堂出力，在這段期間，橫井設計的劃時代玩具產品包括「Wild Gunman」(使用光線槍及16mm菲林技術的射擊玩具)、「Battle Shark」及「Sky Hawk」(首款使用了實物影像的槍射擊遊戲)、「光線電話LT」(只需望著對方的光源並向著接收器說話便能傳遞聲音的電子玩具)，「Eleconga」(可以自動演奏的電子鼓)、「Duck Hunt」(以照射在牆上的影像光線作為標靶的射擊遊戲) 等等。不過，雖然這些由橫井設計的玩具產品均非常出色，但它們實際為任天堂所帶來的利潤其實非常微薄。

任天堂第一部遊戲主機的誕生

真正的轉機出現於1971年。在這一年，日本三菱電器向任天堂提出一個合作計劃，希望可以共同開發一部後來定名為「Color TV Game」的家庭遊戲機。

70年代前後是電視遊戲的黎明期，而當時所說的遊戲機，包括了由Atari (雅達利)開發、風靡全美國的全球第一部街機遊戲「Pong」，而全世界首部家用遊戲主機Odyssey (註2) 亦於1972年推出，1974年Atari更推出了「Pong」的家用主機版，均大受歡迎。日本方面，玩具公司Epoch亦推出了日本首部國產遊戲主機「TV Tennis」(1975 / 註2)。



◆史上第一部街機遊戲「Pong」(1972) 推出當時的宣傳廣告

(註1) 世界首部家庭遊戲機

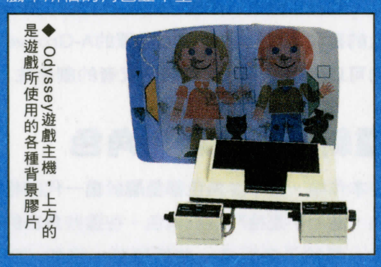
主機名稱：Odyssey

發售日：1972年1月27日

開發商：Magnavox

售價：$100美元

在任天堂推出其首部主機前的五年，美國公司Magnavox已經推出了世界首部遊戲主機Odyssey。不過雖說Odyssey是一部遊戲機，但它與現今大部份人所設想的遊戲機都有很大的出入。玩者需要使用一些印有遊戲背景畫像的透明膠片 (稱為Overlay) 放置在電視螢幕之前，而每一款遊戲均需要配合使用一系列道具，例如骰子、遊戲卡等，遊戲畫面本身在遊戲中所佔的角色並不重。



◆Odyssey遊戲主機，上方的是遊戲所使用的各種背景膠片

(註2) 日本首部家庭遊戲機

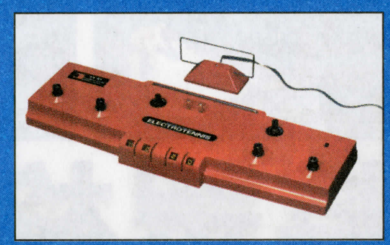
主機名稱：TV Tennis

發售日：1975年9月

開發商：Epoch

售價：19,500日圓

這是首部日本國內開發的遊戲主機，開發這部主機的是當時另一間日本國內的大玩具生產商Epoch。Epoch與Odyssey的開發商Magnavox合作並獲得有關的技術後便開發了TV Tennis。不過TV Tennis比Odyssey在機能上還要原始，例如沒有音效、亦沒有計分系統等，硬件之間的扞擾由於未能完全消除，遊戲畫面亦不穩定，不過，即使如此，Epoch的手掣使用了無線電技術設計而成，在當時而言已是高級的玩具產品。



三菱與任天堂的伙伴關係可以說是出於偶然，因為三菱最初是與另一間名為「Systec」的玩具公司合作進行有關的開發工作，但由於當時經濟氣候惡劣，Systec因為長期虧損而陷入財政困難，最終宣佈破產。三菱不希望開發計劃流產，於是便立即另謀合作伙伴，任天堂便成為她們的第一個選擇。



◆任天堂的第一部家用遊戲主機「Color TV Game 6」

對於三菱的邀請，當時山內社長便表示過：「假如能夠開發一部彩色遊戲主機，它的售價亦合理的話，應該會大受歡迎的。」事實上，當時已推出的家庭遊戲機甚至街機所使用的均為單色畫面影像。山內其後便回覆三菱方面並答應有關的合作提案，雙方便展開了長時間的對話。一直至五年之後的1975年，兩間公司才正式對外公佈有關的合作計劃，而任天堂的第一部遊戲主機「Color TV Game」系列於1977年誕生。(待續)

文：小寶寶



將眾格鬥迷聚集之作

《Capcom VS SNK 2》推出已經個半月了，對於一般非格鬥遊戲玩家而言，可能只得一個「知」字，玩了一兩鋪便停了下來，繼續再玩其他的遊戲。但對於喜歡格鬥遊的玩家(如筆者)便仍在樂此不疲地鑽研角色之間的互相剋制或者超級連續技等。這遊戲其中的最大好處便是能夠將「街霸派」和「拳皇派」的人都聚會起來互相切磋。話說轉頭，「街霸」和「拳王」都是平面格鬥遊戲，但遊戲的策略性及操控法卻有很大的分歧。究竟她有何能耐將兩家不同派的格鬥人聚在一起呢？

和前作的分別

相對於前作《Capcom VS SNK ~ Millenium Fight》，在今作中的進步可說真的不少。首先要一讚的，就是速度方面的改進。今作中可作五段的速度調節，可迎合不同的玩家需要。尤其是拳皇一派的，在上集中都不斷投訴遊戲速度緩慢，在這次終於可以再度暢快遊戲！而在背景方面，也明顯地下了不少功夫。首先、在背景中齊集了各 Capcom 及 SNK 的名角色，令玩家增添不少親切感，另一點更重要的，就是再次使用了《Marvel vs Capcom 2》相似的多邊形技術，將單調的平面背景動感化了。但唯一較令人失望的就是沿有角色的圖畫及調色盤均沒有再次設定過，使人覺得有偷懶之嫌。

固有連技 + 目押連技

不得不提的，就是本作中的連續技是兼顧了兩大格鬥派的。在Capcom的連續技中，多數是以連攜方式輸入，而SNK的就加上了目押的連續技。在這裡可以一次過做出目押再加上固有的連續技，對於喜歡鑽研連續技的玩家來說，是一個天大的喜訊。再加上可自由發揮的A-Groove，真的可以大大發揮各連續技研究者的創作性。

重新設定的新增角色

在本作中，有不少角色都是屬於舊一代的格鬥角色，甚至不是格鬥遊戲角色。在這些角色的設定中，都給了各玩者一些新驚喜。例如《Street Fighter》的舊角 Eagle (也是本筆者喜歡的角色之一)，沿用的舊人設，再加上新的必殺技，便渾然成了一個全新的角色！另一個好例子就是Maki，她原本在《Final Fight 2》中是一個動作角色，和Guy和Cody一樣相繼在格鬥遊戲中出現。重新設定的必殺技也能夠活活的顯出她的個性，使她成為了不少玩家的新寵。

在新手照顧方面仍覺不足

但比較可惜的，就是此遊戲仍是會令有志學習玩格鬥遊戲的玩家卻步。在6 個不同的Groove中，雖說有一些是較「初心者向」的，但是也不見得有何特別優待之處。其實這個問題一直在格鬥遊戲中不斷出現，而真真正正可以切合到新手的系統只見得《Marvel vs Capcom》系列的Easy Combo，或者(其實也牽強了一點)《Street Fighter Zero 3》的X-ism。另一方面，在今作中改用了6 button 的操作，對於街霸迷的確是天大的喜訊，但SNK的玩家卻要重新適應過新的按鍵系統，這樣也令不少拳皇迷敢望而不敢玩。

小結

這個遊戲的確是一個非常不俗的作品，但可能是續作的關係吧，呼聲及受注目度都比前作少。幸好，她依然有著一定的玩者支持。但究竟下一作又會怎麼樣，甚至會不會有下作呢...(曾有傳言這將是Capcom開發的最後一隻2D格鬥，加上SNK的倒閉...) 怎樣也好，筆者依然期待。

街頭GAME霸王

BY: 達AC

SEGA用SAVE CARD去加強街機的互動性本來是好事，但由此也衍生出不少遊戲以外的問題……

香港重蹈日本覆轍？《DOC》馬主咭炒賣風氣熾熱！

《DERBY OWNER'S CLUB 2000》這馬主遊戲當初在香推出時可謂震撼全城，在三個月後的今天，雖然其熱潮明顯已稍為減退，但仍有大批捧場客日夜賽過不停。而在近期，炒賣《DOC》配種咭的現象也開始熱烈起來。在網上的新聞組和FORUM，經常可以見到有人兜售或者拍賣配種咭，他們通常都會稱這些咭是由日本人經過200代以上配種而成，連隱藏能力值也是滿分，生出來的仔馬是大器馬、超級馬王等等。而咭的價錢則由300至2000多元不等，視乎馬的能力而定。

這樣買咭回來配種是否化算？相信是見仁見智，因為有人會喜歡自己養馬和配種的過程，但也有人會追求勝利和最好的血統。單靠自己一人的財力，要配出一套能和日本馬媲美的配種馬的確是不容易，2000元也許是值得的。不過筆者想提醒各位《DOC》玩家，在交易時最緊要確認張咭的真偽，以免付錢後才發現貨不對辦。筆者也不排除當中有些咭可能經過改造或複製（這是令日本《DOC》人氣下降的主因之一），大家必須小心喔！

機舖工作人員玩《DOC》作弊？



筆者最近收到一位《DOC》玩家的來信，他指出沙田和荃灣某兩間機舖的工作人員可以作出許多不公平的行為，例如在玩時打開咭機，一旦輸馬就強行將咭取出，令該馬可以保持長勝不敗（SAVE LOAD大法），他們又會將GI比賽獎的食物給新馬食，不正地增加其能力，他們甚至可以不用入錢打機！令其他玩者非常不滿。

如果那些人玩遊戲玩到咁乞人憎，筆者勸大家可以用行動去抗議，反正而家周圍都有《DOC》，大家實在唔需要為別人這些不正當的行為而勞氣。

DERBY OWNERS CLUB II

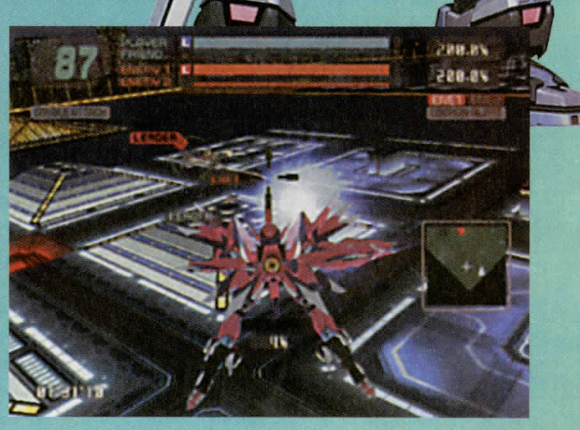




◆《DOC II》快將在個多月內推出。香港一定會有街舖返貨，到時細機舖都幾難做。因為《DOC 2000》仍未歸本，但新版又唔入又唔得，大拿拿40萬嗚……

《VO4》香港推出未定？

距離《VIRTUAL ON FORCE》推出的日子已經不遠（日本推出日期為本月23日），之前不少遊戲雜誌和新聞組都有人報導，話聯合太子遊戲機已經決定了入《VO4》，但經過筆者再次詢問後，得回來的答案是「入貨與否仍然未定」！不過各位《VO》FANS也不用太過傷心，因為入貨的機會仍然十分大，隨時今個月內就會有得玩都未定！如有任何新情報，筆者會第一時間在本欄（及GAME PLAYERS網頁的街機FORUM）公佈。



《BMIIDX 6th》反應麻麻？

音樂GAME的壽命難道已到達尾聲？最新推出的《BMIIDX 6th STYLE》，經筆者觀察的確無《5th》那樣受歡迎，以前《5th》一出部機四周都圍滿跟機同齋睇的人，但今集玩的人明顯少了很多，也沒有多少人圍觀。其實《6TH》反應麻麻，多多少少同歌曲質素和份譜的設計有關。《6TH》無幾多首搶耳的歌曲，就算是那些SUPER EURO BEAT都是超舊作品，不太吸引。而且那些BM譜好多時都係過份地難，有時玩者根本都不知道自己正在彈甚麼，只是在不斷目押（例如COLORS、G2等），絕不有趣。這些問題是《5TH》時沒有的，希望KONAMI可以明白「難不等於好玩」的道理，在未來製作出一些曲、譜俱佳的樂曲啦。

還有一個有關《BMIIDX 6th》的小問題，那就是播MOVIE經常會「HANG機」，而且不論日本還是香港都有同樣的問題發生。這個現象相信是和DVD機老化和MOVIE DVD的製作出現問題有關。雖然說MOVIE對GAMEPLAY沒有任何影響，但始終沒有MOVIE玩起上來的投入感是差很遠的！日本方面已經派發了新的修正碟，但香港會不會作出同樣的修正則不明。





隱藏人物一拳公開

不經不覺又已經兩個星期了，鐵拳的隱藏人物經過了約兩個月的時間，已經逐一出場了。而在這期為大家介紹的幾位便是餘下來的四（五？）位 - Kuma/Panda、李超狼、Combot及最終頭目三島平八。預備好了嗎？去片！

文：小寶寶

● TEKKEN 4

KUMA / PANDA

Time Release Character No. 7

Kuma



Kuma - 在上一次大賽中敗給Paul之後，他（牠?!）便開始隱居於北海道的深山中，默默修練。但是他並不能捨棄看電視的嗜好，於是他會經常走到山腳的民家中偷看電視（還將他們嚇怕了...）。經過了兩次冬眠之後，Kuma 終於在電視上看到第四屆鐵拳大賽的消息，於是他又再參加...

Panda



Panda - 自從上屆鐵拳大賽後，Panda 便跟隨著凌曉雨回到三島工業高等專門學校。牠每日繼續努力修練，不經不覺便渡過了兩年。得知第四屆鐵屆鐵拳大會開始的消息，凌曉雨便立即參加了。而Panda擔心著凌曉雨的安危，便以Bodyguard的身份參加大賽。

出現條件

遊戲機設定好後的第63天後，在Random選擇中便有機會選到，而在第七關的中Boss戰中也可能遇上他。而在遊戲機設定好後的第70天後，便正式在選人的格子中出現。這時按左拳或左腳可使用Kuma，右拳或右腳便可選用Panda。

技名	指令	攻擊判定
Bear Heaven Canon	⇨●●●	上中中
Spring Hammer Punch	仰向Down中⬇●	中
Straight + Elbow + Upper	●●●	上中中
Bear Punch Combo	●●●	上上中
Bear Knuckle	●	中
Double Upper	站立途中●	中
Double Hammer	aa或站立途中●●	中中
Bear Sing	⬟⬟●●●	中中中
Bear Sing	⬟⬟●●●	中中中
Upper Rush	⬠●●●●	中中中中
Upper Rush	⬠●●●●	中中中中
Megaton Claw	⇦⬠⇩⬟●	中
Bear Scissors	➡●	中
Hip Press	⬠●	中
Wild Sing	⬟⬠●●●●	中中中上
Blood Claw	場座中或Hip Press後●●●●	下下下下
Blood Claw	場座中或Hip Press後●●●●	下下下下
場座	⇩●	特殊動作
Bear Rush (上段)	⬟●●●●➡●	下下中中上
Bear Rush (中段)	⬟●●●●⬟●	下下中中中
Bear Rush (下段)	⬟●●●●⬇●	下下中中下
Bear Rush (上段)	⬟⬟●●➡●	中中上
Bear Rush (中段)	⬟⬟●●⬟●	中中中
Bear Rush (下段)	⬟⬟●●⬇●	中中下
Bear Rush (上段)	⬟⬟●➡●	中上
Bear Rush (中段)	⬟⬟●⬟●	中中
Bear Rush (下段)	⬟⬟●⬇●	中下
Triple Claw	⇦●	擋格不能
Rolling Bear	⇦●⇨⬠⇩⬠⇦⇩⬠⬅	中

技名	指令	攻擊判定
Salmon Hunting	⇦⇨▯	下
Violence Upper	站立途中●	中
Violence Claw	站立途中●●	中中
熊鬼神拳	⇨➡●	中
紅返	⇦⬅⬟	檔格不能
Deadly Step	相手down中⇩●	下
挑發	●	特殊動作
Big Bear Attack	⬠●	中
Bear Head Butt	⬠●	中
Bear Back Kick	⇦●	中中
Hunting Style	●或蹲下狀態下●或前轉中●或後轉中d或俯伏down中d	特殊動作
Double Bear Claw	Hunting Style中●●	下下
Bear Claw	Hunting Style中●	下
熊台返	Hunting Style中●	中
Bear Tackle	Hunting Style中●	特殊中
Hunting Hip	Hunting Style中⇦●	下
Hunting Style ~ 站立	Hunting Style中⬠或⇧或⬠	特殊動作
Hunting Style ~ 俯伏down	Hunting Style中⬇●	特殊動作
Bear Bites	接近對手⇨●	投技
Bear Hug	接近對手●	投技
Brutal Throw	接近對手左面●	投技
Chok Slam	接近對手右面●	投技
Blood Sucker	接近對手背面●	投技
背中向投擲	背向對手接近●	投技
Bear PaChiKi	⇨➡●	投技
Cheerful Ball Up	⇨⬠⇩⬠⇦➡	投技
Blood Sucker	架式中⇨●	投技



Time Release Character No. 8

李超狼



20年前，原本是三島平八養子的李超狼，突然背叛了平八，投靠了一八。於是便引起了三島平八的憤怒，下令三島財閥追殺李超狼。在今年，屬於李超狼的G社受到三島財閥的強烈襲擊，傷亡慘重。而在這時候第四屆鐵拳大賽也公佈了，為了避過耳目，於是他便喬裝成Violet來參賽。

出現條件 遊戲機設定好後的第70天後，在Random選擇中便有機會選到，而在第七關的中Boss戰中也可能遇上他。而在遊戲機設定好後的第77天後，便會取替Violet，在選人的格子中出現。這時按左拳或左腳可使用李超狼、右拳或右腳便可選用Violet。

Time Release Character No. 9

COMBOT

原本是由李超狼投入生產的汎用型Humanoid（人型機械人）。但Combot除了事先輸入的動作外，還會利用感應器來捕捉對手的動作，然後做出同樣的動作來。原本應該將會是最強的戰鬥機器，但由於記憶裝置仍有問題，所以每次起動只會記得特定人物的動作。

出現條件 遊戲機設定好後的第77天後，在Random選擇中便有機會選到。而在遊戲機設定好後的第84天後，便正式在選人的格子中出現。

Time Release Character No. 10

三島平八

出現條件 遊戲機設定好後的第77天後，在Random選擇中便有機會選到。而在遊戲機設定好後的第84天後，便正式在選人的格子中出現。

兩年前，平八捕捉鬥神的計劃失敗之後，他便利用鬥神殘留的血跡來作研究，希望能夠和平八自己的細胞組織組合出新的生命體。但研究的結果指出，必需要有惡魔化的因子才可以成功。為了找出持有惡魔化因子的兒子三島一八，便舉行了第四屆鐵拳大會。

技名	指令	攻擊判定
閃光烈拳	左拳 左拳 右拳	上上中
One Two Punch	左拳 右拳	上上
鬼哭連拳	左拳 右拳 左拳	上上上
鬼哭連蹴	左拳 右拳 右腳	上上上
鬼哭剛掌破	左拳 右拳[右拳 左右拳同按]	上上中
鬼器剛掌破・改	左拳 右拳[左拳 左右拳同按]⇧(或⇩)	上上 特殊動作
裡拳二段	右拳 右拳	上上
剛掌破	左右拳同按	中
激剛掌破	⇨[右拳 左右拳同按]	中
剛掌烈破	⇦左右拳同按	中
羅生門	⇦右拳	中
多聞殺・壹	⇨左拳⇦右拳 左拳	上中中
多聞殺・貳	⇨左拳⇦右拳 右腳	上中中
無雙連拳	⬂左拳 右拳	中中
鬼神拳	⇨⇨右拳	中
佛壇割	⇦左拳	中
瓦割	⇩左拳	中
金剛槍拳	⇩⬂⇨右拳	中
雷神拳	⇨☆⇩⬂左拳	中
風神拳	⇨☆⇩⬂右拳	上
奈落拂	⇨☆⇩⬊右腳 右腳 右腳	下下下
奈落拂踵切	奈落拂中☆右腳 右腳	中中
奈落拂雷神拳	奈落拂中☆左拳	中

技名	指令	攻擊判定
激斬腳	⇨☆⇩⬂左腳☆	中
地斬腳	⇨☆⇩⬂左腳⬂不放	下
右踵落	⇨右腳	中
踵落	站立途中右腳 右腳	中中
破碎蹴	[左右腳同按]或[9或站立途中左腳 右腳]	中
左踵落	⇨⇨左腳	中
五臟碎	⇨左腳	中
空斬腳	⇨⇨⇨(或走步中)左腳	中
裡旋空刃腳	⬃左腳 右腳	中中
螺旋襲刃腳	⬃右腳 右腳	上下
鬼下汰	對手down中⇩右腳	下
影足	⇦⇦☆左右腳同按	特殊動作
挑發	右拳左腳右腳同按	特殊動作
鬼瓦	⇩左拳右腳同按	檔格不能
裸絞	接近對手時右拳右腳同按⇨	投技
金剛落	接近對手時右拳右腳同按	投技
斷頭手	接近對手左面時右拳右腳同按	投技
奈落	接近對手右面時右拳右腳同按	投技
仁王碎	接近對手背面時右拳右腳同按	投技
超PiChiki	接近對手時⇨⇨左右拳同按	投技
Pichikikurabe	接近對手時⇨⇨左拳右腳同按	投技
三島流・金剛壁之業式	⇦右拳右腳同按	返技



= 左拳　= 右拳　= 左腳　= 右腳　= 左右拳同按　= 左右腳同按　= 左拳左腳同按　= 右拳右腳同按

= 左拳右腳同按　= 右拳左腳同按　= 左拳左腳右腳同按　= 左拳右拳左腳同按　= 左拳右拳右腳同按

= 右拳左腳右腳同按　= 四鍵同按

⇨ = 短入　➡ = 長入　☆ = 回中　[ ] = 快速輸入











1.從軌道看出是左手由中至上段的攻擊，武器短小的關係速度也很高。

2.右手向下打落，兩手持武器令人想起上集的Voldo及船長Cervantes。

3.雙手同時夾擊，打中的話相信傷害會很大呢。

4.如箭疾步的移動技，可達到突擊的效果。

發售商：NAMCO
發售日：預定今年冬天
遊戲類型：FIG
使用底板：System 246
完成度：40%

1.架刀在背的Chief Hold（Nightmare的三大架式之一）健在，據開發人員透露這三個hold仍會出現

2.那右手本身仍是武器之一，雖然比上集細小，但是已侵食到身體了

3.2P色的Nightmare與Taki，可以清楚看到Siegfried







SOULCALIBUR II

上期一口氣為大家介紹了6個已正式公開的人物，剛好近日NAMCO公開了兩個將會出現於遊戲中的人物，立刻為大家火速介紹！ Text by 阜林

與風同行的小巫女—Talim

繼Cassandra及洪潤星後，第三個新人物是15歲少女Talim。是巫女一名，她的族人能夠閱讀由風帶來的訊息，由於她從風中感到邪氣的存在，於是決定出外尋找邪氣的源由。武器是一對如手拐一般的劍，在運用上攻守都可說是十分便利的。作戰風格相信是以短至中距離的攻擊為中心，配合8-WAY RUN擾敵加上突進技製造攻擊機會等輕量級戰法。

SOUL EDGE的惡靈仍在— Nightmare

一看那有眼的巨劍，那厚重的鎧甲，相信都會記起是被Soul Edge控制著的Siegfried——Nightmare也。餘下一柄的Soul Edge在上一集並未被摧毀，故此Nightmare仍會來（笑）。即使是他為了贖罪而活下來，但Soul Edge仍在蠶食他的身體…設定上鎧甲作出了不少的改動，右手更加「生物化」，頭上由前面一隻角變成後面兩隻，那麼Soul Edge掉下的肉塊是什麼？還有，使用2P色更會見到Siegfried赤著上半身出場！究竟他能否擺脫Soul Edge重獲自由？

TALLM

NIGHTMARE







FRANE II 聖界之奇跡

TEXT：小悠

於天使與惡魔的世界之中冒險吧！

RPG/Win98/2000/Me
12月中旬預定/價格未定/EXECREATE

今年4月推出的RPG作品《Frane》於12月的中旬將會推出遊戲的續編《FraneII 聖界之奇跡》，EXECREATE也開始在網頁上公開一部份資料了。今集的作品不論在故事上和遊戲系統上也承接著上一集，和傳統的RPG有不同的地方是戰鬥方式ACTION成份是比較多，而且戰鬥的舞台是地圖的一部份，這方面好像SQUARE的ARPG名作《聖劍傳說2》。





是前作15年後的世界

新一集的故事是在上一集故事完結後的15年，神的命令之下所有天使和惡魔也不可以對地上任何干涉，亦因此大地得以漸漸回復過來。可是對這個決定十分不滿的惡魔族之王古西羅，將具有生・殺・創之力的三種神器奪走後逃往人間。為了創造出自己野心中的新世界，魔物再次來到平穩的大地上。將這個重要的消息傳遞給西迪，是妖精露比的任務來。可是西迪和花拉因為捲入了一些事情之中而失蹤，為了找尋二人和對抗魔物，露比與二人所生的女兒莉娜合作了……

進化了的遊戲系統

在上一集之中玩者主要是操縱西迪於舞台上消滅魔物，收集道具和育成天使花拉為遊戲的主要系統。可是今集的遊戲和上集有多少不同，除了可以利用擊倒魔物來育成人物能力之外，將收集回來的道具進行組合，創造出新的道具和武器是這一集的特色之一。加上新登場的人物，於能力育成和角色配合可以有更多發揮了！而今集的主角莉娜是Angel Half來，得到西迪的劍技和花拉的魔法，相信是一個較為全面的角色來呢！



莉娜・斯力克

這一集的主角，活潑開朗的女孩子。為了尋找行蹤不明的父母而展開旅程，現在與妖精露比共同行動。承繼了父親的堅強和母親的溫柔，是可愛的半天使。



西迪・斯力克

上一集的主角，20年前平定了約羅反亂的英雄，令大地回復安定的勇者。具備百折不撓的勇氣，和平後與花拉一起生活，並誕下莉娜。



花拉・斯力克

20年前從天界降落人間的天使，記憶和感情也完全失去了。可是得到西迪的幫助使她回復過來，並與西迪結婚一起在人間生活。她是一個十分溫婉的女性。



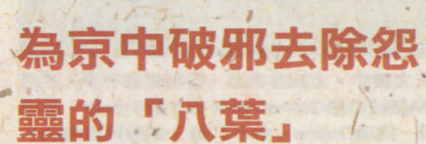
遙遠的時空之中 2

在異世界之中等待著你的人是……

AVG/Win95/98/Me | 發售中/8800日圓（限定版10800日圓）/KOEI 原畫/水野十子



白泉社《月刊LaLa》中連載的少女漫畫作品《遙遠的時空之中》於PS上推出的第一集遊戲已經有一年多了，這個受歡迎的和風戀愛作品續編終於登場了。以壓倒性女性FANS戀愛AVG為題材的作品確實是比較少，而且前作是PS作品，今集改在PC上推出是有點意外。可是遊戲的方式和上集沒有太大區別，加上不少新人物登場令作品更豐富了。現在便來看看新一集的故事，以及每一位登場人物吧！另一方面，遊戲是有推出限定版BOX SET的，「遙時」的FANS們絕對不可以錯過了。



為京中破邪去除怨靈的「八葉」

這作品的舞台是與史實不同的異世界「京」，和上一集是相同的舞台來。玩者被「龍神」所呼召的「龍神之神子」，穿越了現世來到這個京之中。神子的目的是與稱之為「八葉」的8位美男子去鎮壓和消除潛伏在京中的怨靈。可是在前作（PS版）的故事後100年，京因為前帝（院）與少帝之間對立而一分為二。亦因為這樣在京之中出現多一個「龍神之神子」，受托的「八葉」也感到迷惑……

新一輯「遙時」的系統和設定

登場的人物和上一集是完全不同，而且京的設定也有多少分別，可是遊戲的玩法是和前作沒什麼大變動，可以說得上不同的地方是PS版和PC的操作吧！玩者每日與跟妳拍擋的八葉（八人之中其中的一人）在京之中探索，發生不同的EVENT和與怨靈戰鬥。除了是進行一章一章形式的「主故事」之外，與不同的八葉對話和選擇行動，在「戀愛故事」上也會有進展的呢。而玩者在遊戲開始的時候是可以選擇，成為少帝一方的神子或是院帝一方的神子，這對故事和遇上的八葉也有不同的影響。相信在物語的變化上，和多重人物ENDING方面可以滿足玩過上集的朋友了。

與「八葉」之中那一人交心？

今次的戀愛人物是和上集不同的「八葉」，是守護天地的四神（青龍、白虎、玄武、朱雀）代表者，可是因為京一分為二的關係便成為合計8個人了，但在遊戲開始的時候他們是不知道自己的真正身份。透過在京中的探索，可以幫助他們找回失去的記憶。透過和他們對話，可以增進彼此間的信賴和感情。可是在起初會因應玩者選擇的神子，而令八葉之間有敵我之分。而他們每一個人也和五行（金木水火土）有屬性關係，這個是對EVENT和戰鬥有重大影響。

TEXT：小悠





源賴忠



イサト

藤原鷹幸



源泉水



平勝真





彰紋

翡翠







安倍泰繼







馬場ONLINE——你想成為新任馬場大亨嗎？

史上最強3D網上賽馬遊戲

賽馬活動在世界各地都大行其道，而每場投注額亦達天文數字，尤其在本港，賽馬更是不少人生活的一部份。如今，香港名遊戲公司Gameone和擁有高超網絡技術的GameCyber首次攜手合作，將賽馬運動帶進互聯網，開發全球首隻全3D大型網上賽馬遊戲－馬場Online。她不只是一般的育成遊戲，而且還加入了馬匹競賽的動作部份，讓玩家將自己的馬匹送上跑道，並且控制馬匹在比賽中的一舉一動，可以在馬場內大顯身手。

真實馬場 網上重現

為了表達真實的臨場感，製作組做了大量資料搜集，其中香港兩個馬場，亦得到香港賽馬會支持，採用DV攝錄機將沙田和快活谷環境拍攝下來，再經過全3D的在網上重建，出來的效果就像身處馬場感覺一樣。在全3D的環境下，玩家更可以任意改變視點和放大縮小，絲毫不影響遊戲的流暢性。

用馬得宜 致勝之本

除了臨場表現，了解馬匹性能亦是十分重要，遊戲內每一匹馬，都有帶頭、居前、居中、後上、均速五種跑法，亦有不同場地及路程，包括草地、沙地、長途、中途和短途等。在開賽前，玩家要先參考場地、路程和馬匹特性，然後再選出最合適賽前部署，加上臨場發揮定能節節領先，場場勝利。

遊戲類型: 線上動作＋育成

遊戲系統: WIN 95/98/ME/XP

系統需求：

DIRECT X8.0

PII 300

64MB RAM

DIRECTX DISPLAY 8MB

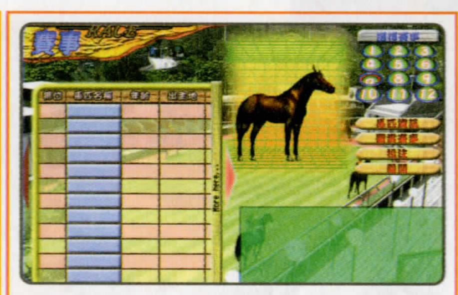
出品公司：Gameone

研發公司：GameCyber



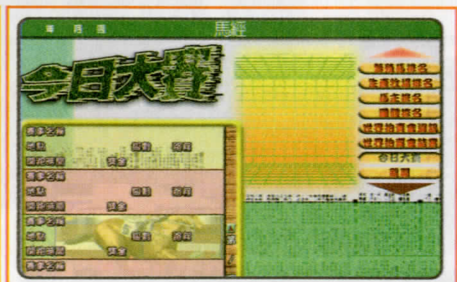
任意投注 心水馬匹

在賽馬遊戲入面投注亦是個很重要部份。在這裡玩者可以利用W、Q、P為自己心愛馬匹進行投注，而為了增加親切感，連介面都會變成「馬飛」一樣。只要選好場數和馬匹，電腦就會幫你劃飛然後投注。更有趣的是，透過連線電腦可得知各匹馬的投注金額，甚麼「落飛馬」、「大熱門」全都一目了然，投注後你也可以在包廂中觀看賽事，或者可以同你朋友的愛駒打氣。



廿四小時 不停賽事

遊戲每五分鐘就有一場，24小時舉行賽事，並依規例分成第一至第六班及新馬賽事，玩家隨時可以上網大展身手一考眼光，另外，著名的杯賽亦會加到遊戲之內，包括：香港的主席短途獎、紫荊短途錦標、東京競馬場的安田紀念、法國隆尚的凱旋門大賽、澳洲費明頓的墨爾本盃等等、並且會在預定的日期在《馬場Online》內各大世界馬場上舉辦。



做隻出色的馬仔...

「造馬」(配種生產小馬)，可以說是每個賽馬遊戲的必備項目。而在《馬場Online》入面，每名玩家都會有六隻成熟的馬匹、六隻小馬和一個配種場。而每一隻馬，都有會速度、鬥心、氣量、體力、爆炸力、跑法、持續爆炸力等不同參數。玩者要生產出心目中的馬仔，就要將不同能力的名駒進行交配，互相取長補短，以生產出集各家之大成的名駒。此外，先祖亦會影響後代的特性，故《馬場Online》會保留每匹馬的四代血統，讓玩家追索到其曾祖父母輩，以便翻查最微細的變化。



萬人馬匹大拍賣會

遊戲入面，更加入了拍賣系統，讓玩者到拍賣場入面，選購心水的配種馬，以擴大自己的配種能力。另外，若有馬匹過多，亦可放到拍賣場去拍賣以換回金錢。

ＹＯＹＯ做你私人秘書

作為一位出色的馬主，要處理的事務實在太繁多，細心的遊戲開發人員，為了讓大家可以有系統地享受遊戲的樂趣，所以特別安排了一位冰雪聰明人見人愛的秘書小姐－YOYO作為大家的私人助理，有了她玩家便可以更了解遊戲中每一個細節，務求在綠茵場上得心應手，節節領先！除此之外，遊戲還有一位馬壇中的風雲人物作為遊戲的隱藏元素，如果各位玩家想知道他是誰？便一定要留意《馬場Online》了！

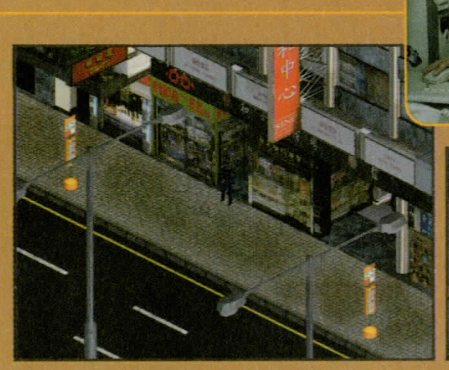


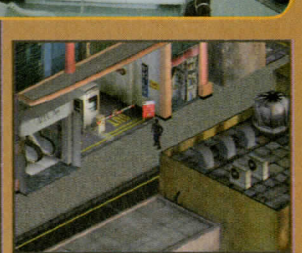
你都可成為馬場大亨

《馬場Online》內有一個排行榜，類似馬會在今年五月舉辦的最佳人馬獎選舉。入面會列舉出最佳馬匹、最佳騎師、最佳長途馬等榮譽。另外，贏得杯賽的馬匹，亦會被留名到排行榜之內。和一般Online遊戲一樣，《馬場Online》亦容許玩者成立自己的馬房組職，只要能贏得一定次數的頭馬，便可以組織馬房，並可吸納其他人成為會員，以壯大自己的實力和互相幫助。

《古惑仔》將會是下一個作品

專訪 GameCyber 主席王澤喬先生





記：首先很多謝王澤喬先生抽空來給我們做個訪問。請問你們為甚麼有這樣的構思去創作這一隻遊戲？
王：其實之前我們已經推出過一隻網上馬場。這遊戲也受到玩家的歡迎，但是始終都不是由真實的資料來製作，於是便想再製作一隻真實感較高的遊戲。

記：那麼，即是這一隻網上馬場都是以真實的資料來製作的嗎？
王：是的。例如在馬場跑道方面，我們會以真實的馬場作為藍圖的。除了香港本地沙田及快活谷兩個馬場之外，我們還作了澳門、日本、英美等地共十四個馬場，全部都是照著當地的真實馬場來製作的。

記：在製作方面會有甚麼困難的地方嗎？
王：在資料搜集方面倒沒有甚麼問題。反而最大的問題在線上操作馬匹動作方面。因為這樣要同時兼顧十數線上玩家的輸入資料。

記：除了馬場之外，還有甚麼特別的資料需要搜集嗎？
王：我們還要搜集馬匹的血統資料。

記：是本港現役的馬匹嗎？
王：並不是，由於那些馬匹的名稱等等都是有版權的，所以不可以利用牠們的資料。

記：那麼在血統方面... 會好像街機《Derby Owners Club》一樣，可配出班馬、熊貓馬等奇怪馬出來？
王：是有可能的。

記：在遊戲中，玩家是擔當甚麼角色的？
王：一般來說，玩家就是馬主，但是在賽事中也可以成為騎師，親自策騎。而在每場賽事開始前玩家也可以投注的。

記：如果馬匹或馬主得到某些獎項的話，會有地方表彰出來嗎？
王：遊戲中設有記錄一項的。每年(遊戲中的一年大約等於真實時間36天)的大賽獎項得主，都會在那兒顯示出來。除了馬匹以外、得到最高獎項的馬主或者集團都會表示出來的。

記：集團？是甚麼來的？
王：集團是玩家自行組起來的團體，對遊戲本身其實並無甚麼影響，但這樣可以使玩家組在一起來比賽、「造馬」等等。

記：造馬？！那麼... 會令遊戲變得不公平嗎？或者、會變成外圍賭博嗎？
王：其實遊戲中的錢都是不可能轉做其他用途的，所以絕不會造成問題的。

記：如果遊戲中不幸地將全部資金都輸掉了，怎麼辦？
王：我們會有五次機會給玩家重新來過，但其實會用到的機會會是很少的。

記：嗯。那麼，這一隻遊戲的收費方法會是如何進行？
王：本遊戲的零售價是港幣九十八元，然後會收取月費。

記：可以透露一下你們下一個作品是甚麼嗎？
王：我相信你們都應該已經知道的了，是「古惑仔」。

記：是「陳浩南」那一套嗎？開發情況怎樣？
王：是的，現時開發情況約為30%~40%，遊戲將大約於明年年中左右發售。

記：那麼，這次訪問也不多了，非常多謝王先生解答我們的問題。



重返德軍總部
Return to Castle Wolfenstein

3D 射擊經典

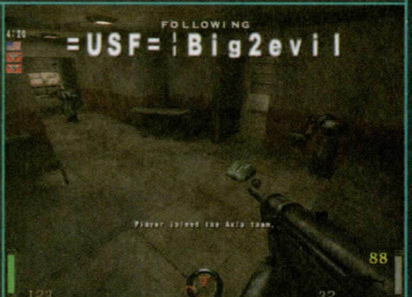
《Wolfenstein 3D》(中譯 暗殺希特拉 或 德軍總部)這一隻遊戲，對於資深的電腦遊戲玩家來說相信絕不會是一個陌生的名字。她開拓了立體第一身射擊遊戲這一個遊戲種類出來，之後的作品《Doom》更成為這一類遊戲的代名詞(曾有一段時期，這一類遊戲都被稱之為Doom-Like Game)。在那時由於3D技術尚在未開發階段，所以畫面仍是比較粗糙，使用的Texture更是少得可以。其中的Wolfenstein 3D系列、Doom系列、Heretic及Hexen都未實際利用到Texture及光源等3D處理技術，只要一部Pentium級的機種便可以順暢地遊戲，但其後的遊戲作品(如Quake 2)因為都使用了大量Texture、光源處理等等技術，所以必須使用3D的處理器。

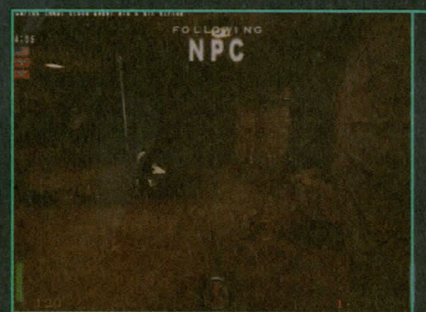
新世代的德軍總部

回到正題，當年的《Wolfenstein 3D》其實只可以算是2D遊戲，因為人物是沒有X軸(高度)的移動的。而遊戲由始至終都是在迷宮之中，並不能看到外面風景。究竟距當年後數年的德軍總部是怎樣的？在試玩版中，可以遊玩的場地是海邊的要塞，德軍(軸心國 Axis)佔據著海邊的堡壘，而美軍(同盟國 Allies)則是初上岸的搶灘部隊。在圖中大家都可以看得見畫面及場景的細緻程度吧。

多種角色 要求高度合作

在本遊戲中，不再只是射射殺殺。因為遊戲中各人均有著他自己的角色，玩者可以扮演兵士(Soldier)、軍醫(Medic)、工程師(Engineer)及通訊兵(Lientinant)。各人均有著他們的用途，例如工程師負責爆破，軍醫負責治療傷兵，而兵士則當然是上前衝鋒陷陣啦。








id Software 推出過的名立體射擊作品一覽

- ＊Wolfenstein 3D
- ＊Spear of Destiny
- ＊Doom
- ＊Doom II
- ＊Heretic
- ＊Hexen
- ＊Final Doom
- ＊Ultimate Doom
- ＊Quake
- ＊Quake 2
- ＊Quake 3 Arena






GAMEPLAYERS 遊網誌
ONLINE
magazine
The Unique OnlineGames Magazine
第一手免費試玩指引：Story of Forestia
今期專題
無奇不有，光怪陸離
Online Games大獵奇
魔力寶貝：寵物系三大職業大解構
Ultima Online：新劇情全攻略
Dark Age Of Camelot：全城最矚目
Online Game
全城獨家：龍族最新武鬥大會
玩法大公開！
完全超乎想像的玩法-Majestic
馬季開鑼，馬場Online+馬場大
亨Online隨時殺出！
全新一輯流言小說登場
笑傲江湖網路版
金庸群俠傳Online
天堂
Anarchy Online
EverQuest
Planet Side
帝國傳說
Gameplayers Online Magazine
2001.10.24 issue 005



Igawa Haruka

井川遙

TEXT：MARKS

PROFILE

本名：井川遙/Igawa Haruka

出生日期：1976年6月29日

年齡：25歲

出身地：東京都

星座：巨蟹座

身高：167cm

三圍：B84/W56/H84

興趣：游泳、烹調

今期介紹的美女雖然並不算是美「少」女，但井川遙卻有一種吸引別人目光的魅力。最近她有份參與NHK教育的「FRANCE會話」和每日放送的「水野真紀之魔法餐館」之演出。不過最有機會看到她演出的當然是電影了，井川遙將會擔任「DOG STAR」和「FILAMENT」這兩套電影的女主角，而且預計在下年春季便會公映。除此之外她亦正預備演出另一套名為「Tokyo Sora」的電影，但詳細內容暫時未能確定。至於個人寫真集方面，她的第三本寫真集「Smiley Smile」已經可以在街上買到了。

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

TEXT：小悠

三大隱藏要素公開

蚊

SECJ/ACT/6 月 21 日發售 /5800 日圓

設定蚊子變成山田家人樣貌？！



是這年初夏時候推出的注目ACTION 作品來，遊戲是讓玩者模擬一隻大蚊子去針健一一家人的血。遊戲有趣的地方是在不同的環境之下去吸血，而且可以撞擊房間中不同的東西。除了這些是比較有趣的地方之外，還有可以設計自己操縱的蚊的造型，今次為大家介紹的其中一個秘技便是這個了，玩者





可以將蚊的樣子改成人物的模樣。玩者在遊戲之中COLOUR SETTING之中可以選擇的顏色是在每一版於特定時限內CLEAR才會增加，但其實是一些隱藏COLOUR是可以利用指令輸入來出現。而玩者只需要在MENU 的畫面中輸入以下的指令便可以有兩個人物樣貌的蚊選擇。

カネヨ様子

MENU 畫面中按著L1 輸入上、右、左、下、□、□、R1 、R1 、R1

健一樣子

MENU 畫面中按著L2 輸入上、右、左、下、□、□、R2 、R2 、R2

MINI GAME「暴走BECYCLE」

另一個要介紹給大家的秘技是MINI GAME「暴走BECYCLE」。玩者要這個MINI GAME 出現的方法是十分簡單，以2P 的CONTROLLOR將START和SELECT掣同時按下，這樣遊戲便會再起動的回到開始畫面。在通常的標題畫面出現時突然會出現「暴走BECYCLE」的標題！暴走BECYCLE 是一個在町中突然出現的巨大石柱圓陣上，作出一對一生死單車BATTLE的MINI GAME。遊戲的玩法十分簡單，玩者只需要使用自己的單車向對手的單車作出撞擊，這樣把對手碰出石柱圓陣便勝利。

二年目再戰山田家！





第三個要介紹給大家的秘技是玩第二年目。當玩者完成了一共12 個的STAGE 之後應該便會來到ENDING 了，可是原來人和蚊之間的戰爭是沒有停止。玩者若是能夠在12個STAGE之中找到一共16個EX心，便可以過冬進入難度更加高的二年目。由於過冬之後便不可以回到一年目的地方，所以在過冬之前必須要找到所有可以增強本身能力的東西才可以挑戰二年目，以下的表是每一個STAGE 之中EX 心出現的位置。

STAGE	EX 心
1	VIEDO 盒帶內
2	書架中央位置
3	梳化右側內部
4	洗面器之中和麗奈頭飾
5	單手鍋之中
6	書桌上的箱中
7	床之間上部左側
8	茶几上手前側（1 ）和茶几上手前側（2 ）
9	健康器具（腳旁）之中
10	洋服上右內側
11	鋼琴之下左內側
12	樓梯下第三段左內側、二樓天井電燈橫和二樓走廊牆角的檯上

起初成為最強狀態

LURNA WING~ 穿越時空的聖戰 ~

翔泳社 /TAKARA/SRPG/7 月12 日發售 /6800 日圓



近來的RPG作品也會和戀愛模擬有關係的呢！這個RPG作品也一樣，玩者在異世界進行冒險的同時，是可以追求同伴的角色成為戀人。可是遊戲的難度也不是容易的，要做到戰鬥和戀愛平均發展是需要許多時間呢⋯可是今次介紹給大家的秘技是可以讓玩者起初便有25LEVEL，而其他女主角也有35LEVEL的狀態。方法也是超簡單的，只需要在NEW GAME後的OPENING 畫面進行之中把R1 、L1 、R2 、L2同時按著來開始便可以的了。起初可以是最強的LEVEL ，這樣便可以專心在戀愛EVENT方面發展了。







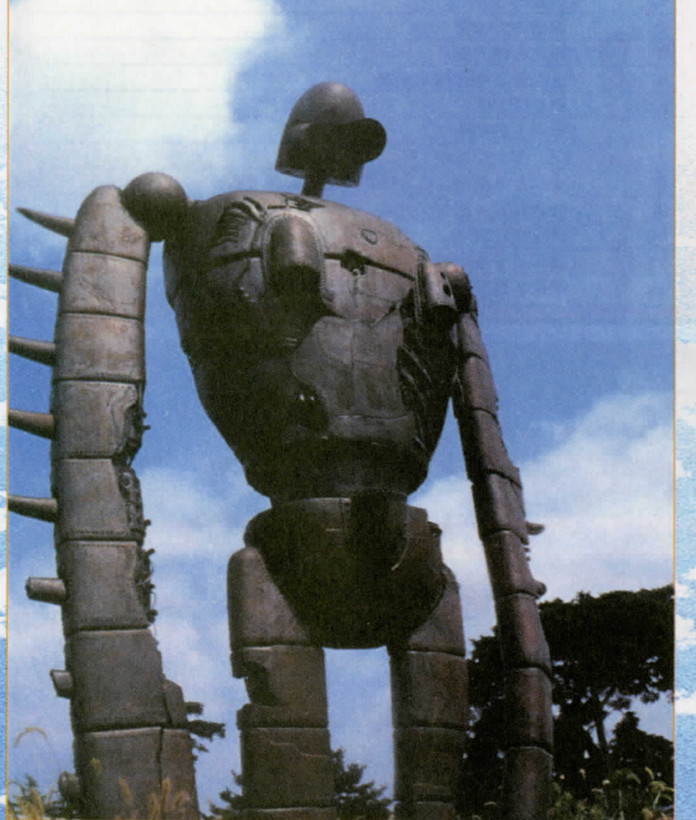


TEXT：小悠



宮崎峻老師的作品相信大家是不會陌生，由《風之谷》至現在剛剛推出的新作《千與千尋之神隱》，一定陪伴著不少朋友成長了。在早年，宮崎老師在三鷹市計劃興建一個展覽所有有關ジブリ作品的美術館，而且在日本動畫月刊《NEWTYPE》之中展出他的美術館設計藍圖。時隔一年之後，將他的夢想帶給所有小朋友的美術館終於成立了，並且取名為「三鷹之森ジブリ美術館」，由宮崎老師、三鷹市市長安田養次郎和美術館館長宮崎吾男先生舉行開幕禮。這個集宮崎老師所有作品於當中的美術館，是個怎麼樣吸引的地方，現在便由筆者帶大家進去走一走，看看動畫作品現實化的世界。

宮崎峻的傑作現實中逐一登場

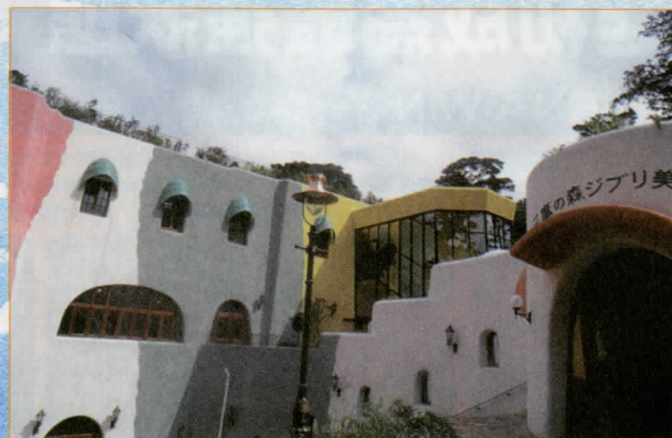


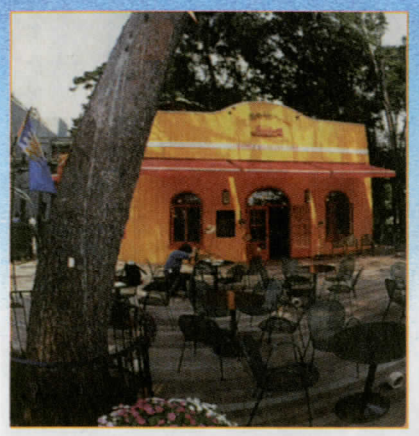
《天空之城》中出現的機械人，是美術館庭園的打理人嗎？

三鷹之森ジブリ美術館
10月起於日本東京都三鷹市開放

三層高的迷宮物語

美術館一共由三層所組合而成，在當中除了展出有關宮崎峻老師的作品之外，也展出有關動畫製作上的簡單技術，讓大家知道動畫的基本原理和一個製作動畫的過程是怎麼樣，對一套作品或短片背後的努力有更深入的認識。美術館的外觀好像兒童化的玩樂小屋，但實際上內部是一個有幻想感覺的地方，令人們來到之後不禁說一句：「這是宮崎峻的世界呢…」的同感。在美術館之中很容易會發現屬於動畫中登場過的東西，例如佈置之中細緻留意一下可以見到不少人物的蹤跡，柏斯、草子、琪琪等等。整個美術館內部以西歐式設計，每一間房之中也是展出不同主題的物品，例如原畫展覽、立體動畫概念介紹、動畫工房等等。除了展覽廳之外，美術館還設有屋項花園、露天茶座和精品店供遊人作休憩和選購記念品。









理想的映畫館與動畫工房

剛才也有提及過，美術館之中是設有許多介紹動畫的東西，當然是會介紹有關動畫的製作過程了。說到動畫製作，當然是不可以沒有製作工房，而在這裡便可以找到宮崎老師心目中最理想的動畫工房了。在這個創作空間之中充滿了一幅又一幅的設計概念畫，參考書籍一大堆，畫具和紙張也四周可見。遊戲人可以自由進去看看每一套作品概念誕生的地方是如何，這個地方稱之為「PICCORO」。另一個宮崎老師最理想的地方是映畫館，在這裡大家可以欣賞到不少沒有公開發表過的作品和早期的短編動畫。這個映畫館叫土星座，在映畫館後席的地方設置了一個讓小朋友感受到動畫片如何放映的小房間，這是宮崎老為映畫館特地設計的。



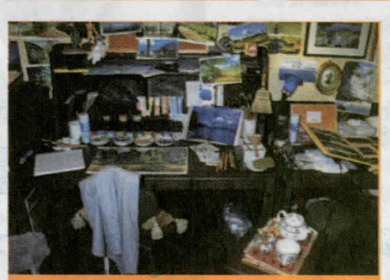
這個文字石碑是否很面熟？是天空之城中出現的浮游石雕。



在售票處之中可以看到龍貓為大家對票，小朋友一定很高興~



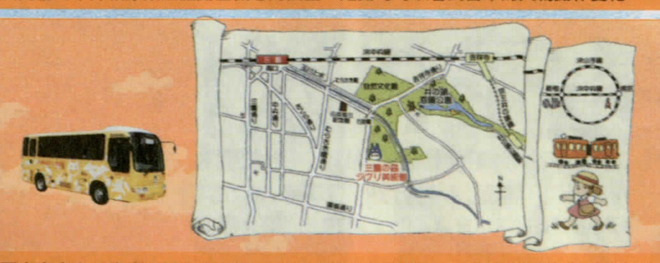
展覽廳之中介紹原始立體動畫概念的圓盤，走動時可以看到當中的人物動作變化。



不單止是原稿，連背景上色美術部環境也可以參觀，整部作品的景色也是由美術人員親身繪製。



動畫製作工房相信較為吸引大朋友的注目了，在這裡有真正的原稿展示出來呢!



要由東京去三鷹市也不是太麻煩，座JR中央線經過新宿、吉祥寺等地方便可以來到三鷹。由車站南口有直達美術館的接駁巴士，可以乘坐這個到目的地。

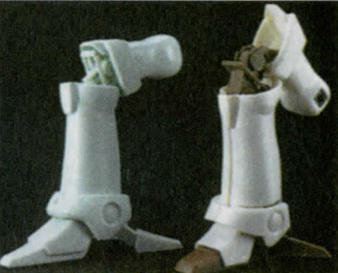


等身大貓巴士可以在那裡找到？只有在這裡找到了！可是只能夠供小朋友進去玩，大朋友在外面替他們拍照吧。

Text by HJ



◆外觀上，雖然舊模型（左）相比起來確是比較笨拙的樣子，但以當年的技術完成度說是非常之高，當然現在以整體比例為先的設計，明顯地好看得多。



◆最為明顯的分別可說是頭部，HG更為接近設定。



◆手腳的分別也很明顯，HG的手臂較長，前臂分件較多；膝關節可拉出，令屈膝動作更加自然。

◆腳部的外蓋可以自由開合，輕鬆地重視設定畫的姿勢。

HG「第三作」！

重戰機L.GAIM復歸！

在80～90年代，BANDAI的模型有四大作品，分別是《高達》、《聖戰士》、《機動警察》及《重戰機》，而隨著動畫的完結，《聖戰士》、《機動警察》及《重戰機》亦逐步退出，餘下高達的系列作品不斷推出。而來到了2000年，《聖戰士》及《機動警察》以HG及MG回歸模型行列，雖然聲勢不及高達般厲害，但其高水準的產品仍得到不少朋友的支持。而四大作品餘下的《重戰機》，也藉著HG重見天日！

《重戰機》是？

《重戰機L.GAIM》是SUNRISE於1984年發表的電視動畫作品，由《高達》的創作者，富野悠由季及矢立肇原作，而大部分設定是由現在以《五星物語》食「長糧」的永野護（笑）負責。由於《重戰機》中大部分設定，與其後《五星》都十分相似，因此不少朋友認為，《重戰機》是啟發永野創作《五星》的作品。將於11月正式推出DVD BOX SET。



◆最大的轉變是Saber是與握拳一體成形，姿勢上更為自然。





HI GRADE HEAVY METAL SERIES
HG L.GAIM
預定10月推出
比例　1：144
價格　1500日圓

TEXT：時雨

今個

今個星期的ORICON大碟榜同時登場的有濱崎步的兩張REMIX大碟，一張是EUROBEAT MIX，另一張是TRANCE MIX，看來avex是想在EUROBEAT和PARAPARA熱潮完全退卻前，加強TRANCE在日本的知名度吧。不過和簡單易明的EUROBEAT相比，TRANCE這類比較UNDERGROUND的音樂能否掀起另一次熱潮？

DISC REVIEW



hyde

17/10
KI/OON RECORDS
1020 日圓
<KSDL-1223>

evergreen

L'arc~en~Ciel主音hyde的SOLO第一作。相信唱片公司方面十分重視hyde今次的單獨發展，更為他設立了haunted records這新的LEBEL。聽過這首歌後，筆者覺得hyde的風格仍然很有L'arc~en~Ciel的影子，新意就欠奉了，不過始終也是一首優美的BALLAD，L'arc的FANS絕對會愛上它。另外hyde感性的歌詞也非常之觸動人心，看這唱片的封面，也知道這是一首和「死」有關的歌曲，hyde唱起這類歌曲一向出色（如finale），聽了隨時會掉眼淚啊！



PORNO GRAFFITTI

17/10
SONY MUSIC ENTERTAINMENT
1223 日圓
<SRCL-5215>

VOICE

PORNO GRAFFITTI 每推出一首新曲都會令人眼前一亮，今次也不例外。這首《VOICE》是他們繼《仙人掌》之後的第二首BALLAD 作品。本來筆者覺得AKIHITO唱一些快板有朝氣的歌時是最出色的，但聽了《VOICE》之後，筆者開始對此改觀。和他們的上一首SINGLE《揚羽蝶》相比，《VOICE》的確不夠震撼，但在多聽兩遍之後，卻會發現它越來越有味道，是這個秋季筆者覺得最值得一聽之作。

PICK UP NEWS

SEGA遊戲音樂精選集





《SEGACON》即將發售

SEGA和SONY除了在遊戲方面有合作之外，就連音樂方面也來了一次史無前例的企劃！由SEGA WAVE MASTER 與SONY MUSIC 共同製作而成的《SEGACON-THE BEST OF SEGA GAME MUSIC》，顧名思義這是集合了SEGA遊戲音樂大成之精選唱片集。它的收錄曲是由網上玩家投票選出的頭100首SEGA遊戲音樂，而且將會分為上下兩輯，合共6CD發售！在10月24日發售的VOL.1，主要會收錄SEGA MASTER SYSTEM 、MEGA DRIVE 和街機的遊戲音樂，至於11 月21 日發售的VOL.2 則是以SATURN 和DREAMCAST 的遊戲音樂為主。

《SEGACON-THE BEST OF SEGA GAME MUSIC VOL.1》
24/10 SME VISUAL WORKS 3500 日圓 <SVWC-7092~4>

《SEGACON-THE BEST OF SEGA GAME MUSIC VOL.2》
21/11 SME VISUAL WORKS 3500 日圓 <SVWC-7095~7>

URL：http://www.sonymusic.co.jp/Animation/segacon/

◆大家可以在SEGACON 的網頁上找到收錄曲LIST

Oricon SINGLE BEST TOP10 (15/10)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	1	Dearest	濱崎步	124020	487750
2	-	NAVY BLUE	愛内里菜	46120	46120
3	2	secret base ~你給我的禮物~	ZONE	44580	436820
4	8	Your eyes only ~我曖昧的輪廓~	EXILE	33850	63750
5	3	Buzzstyle	矢井口瞳	23800	73870
6	10	總是多次 / 生命之名字	木村弓	22960	292410
7	7	MINI MORNING・TELEPHONERING RING RING MINI MORNING・BUSGUIDE	MINI MORNING	18830	268260
8	-	愛上你的眼睛	深田恭子	17660	17660
9	-	胸之鼓動	FLAME	17110	17110
10	-	DOWN CODE	FANATIC◇CRISIS	16790	16790

Oricon ALBUM BEST TOP10 (15/10)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	-	Sugarless	菅止戈男	101950	101950
2	-	SUPER EUROBEAT present ayu-ro mix 2	濱崎步	86970	288000
3	5	WOMAN 2	Various Artists	78240	188800
4	3	Cyber TRANCE presents ayu trance	濱崎步	55390	195440
5	4	DEEP FOREST	Do As Infinity	52070	487740
6	2	up to you	19	47610	227730
7	11	MESSAGE	MONGOL800	25530	112690
8	-	emotivation	KEMURI	24520	24520
9	8	Bon Appetit!	竹內瑪莉亞	21390	1095420
10	9	BEST+裡BEST+未發表曲集	Cocco	20260	448120

LETTERS

ANY QUESTIONS ? WRITE TO US NOW !

大家好！這個「LETTERS」是GPS的信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS、PS2或DC遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的也是可以題問遊戲以外的一些問題，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，來信之中是有什麼特別的問題，是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中提出的話我們會將件轉交給他的回應。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPM開辦日文教室？！

To：GPM all editer

Hi, 我是程咬金，今次有幾條Question要勞煩眾編輯,

1）眾編輯有最少中級日文水平，不如教下大我地日文啊？

2）我想問PS版機戰有沒有秘技？

3）我想GPM加插讀者投稿（文字稿）專欄，OK？

4）剛買了GPM#21，點解少了內海幸先生的稿件？仲有，好似咁少Game介紹（30餘，之前4,50餘）？

5）GPM有無想過改革？

OK, 問住咁多先，下次再來。

讀者程咬金

To：程咬金

你的名字立即令人想起現在每天早上播放的劇集《大運河》，現在便來回應你的提問吧，混世魔王（笑）。

1）正如你所說的一樣，我們也不過是中級左右的日文水平，又怎可以說用來教大家呢？況且日文是一樣不簡單的語言來，若我們以連載的方式來教大家的話，對沒有追看的讀者來說便是沒有用的專欄來了。

2）PS版有許多機戰，你說那一隻呢？可是後期的機戰也沒有什麼秘技加入在遊戲之中，隱藏的要素也可以在攻略之中看到了。

3）我們之前也有一個這類型的討論專欄，可是讀者們的反應只是一般。我們也希望大家對GPM的反應多一點，積極一點來信跟我們溝通。實在的說，我們這個信箱也不是這麼多來信，所以再開討論性文字稿專欄會看看大家的反應才決定是否復載。

4）大家可以留意一下遊戲發售時間表便能夠略知一二了，通常在季末遊戲的推出量也有減少，這是因為過去的遊戲高峰期所至，所以有時候我們介紹的遊戲數目很多，也有時候會受影響而減少。而且遊戲之中我們也會作出選擇來為大家介紹的，那一期的遊戲沒什麼推薦價格的話我們也不會選擇吧。這個也是我們介紹的遊戲一時多一時少的原因之一。

5）短期內我們會穩定好書的內容和水準，才會考慮進一步的改革。若果大家對我們GPM有什麼意見是希望發表的話，我們絕對歡迎大家寄信來GPM本部給編輯部，不論是有關遊戲上的問題，遊戲機的問題或是有關我們GPM內容的意見，甚至是討論現在遊戲界的情況等等，我們編輯部也是無任歡迎的啊！我們也希望得到大家的回應，令我們的書更有改進。

From：編輯部

《櫻花大戰4》之後DC沒有遊戲推出？

To：GPM編輯部

Hi~GPM編輯部各編輯好，小女子自RUKA留言板，後也很久沒寫過信來了。其實小女子寫信上來是有一半問GAME的東西，一半閒談的。

1）我想問DC是否出完櫻花大戰4後就停止出GAME（看出GAME TIME 好像是）？

2）櫻花4會有什麼人物出現呢？（小女子是櫻花迷了Ho~Ho~，エリカ萬歲！）

3）um~其實小女子覺得Ruka留言板的發揮程度比較大一些，因為Game Player Letter這個Toptic好像只能問Game，我也想和編輯們"Da"多幾句呢, Ho~Ho~

From：雪野

To：雪野

妳好~在畫廊遇上妳比起在這裡多呢！多多指教~

1）也不是的，只是DC的發售時間表上未有新的公佈。

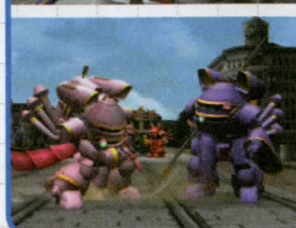
2）暫時可以知道的地方是《櫻花大戰4》集過去兩大華擊團的人物於一身，而且新的光武已經發表了。相信櫻花FANS一定不會錯過這個系列的最後作品！

3）不是留言板不好，而是在書上推出這一類專欄的話便會對其他讀者感到沒有用，而且現在這個信箱也沒有實際規限大家來信的內容，希望和我們編輯談天的朋友也可以來信到這兒耶。我們也是歡迎大家來輕鬆談話的，希望大家也喜歡這裡，這裡是我們和大家溝通的地方來哦！

From：編輯部







編輯們看 主持：小寶寶

GAME CUBE

任天堂的新世代新機種Gamecube已經面世個多月了，到現在仍只得三個隻遊戲，雖然Bio Hazard系列已點名支持，但面臨X-Box的挑戰以及PS2的固有優勢，究竟她的前途會如何呢？

"... 絕不是一部差的遊戲機"

GAMECUBE是比較的潛質的，在眾平台中，我不覺得她有特別輸蝕之處。因為任天堂推出的遊戲類型都是比較特別，很少和PS2或X-Box有甚麼衝突。她們之間可能有同類競爭，但對象並不一樣，她的對象都是較年輕的一輩，作品如Luigi's Mansion，孖寶兄弟等，當然她也有一些大作公佈如BioHarzard，應該可以吸引一些專一的玩家。再加上我覺得他的競爭力會比X-Box更加好，因為她的價格比較低。雖然現在GAMECUBE尚未發力，而遊戲類型也不像我們這班編輯玩的那麼專，但我相信她絕不是一部差的遊戲機。她一定可以更多好遊戲給我們看。始終價格較低在現時仍是她的優勢。

-小悠

"在弱肉強食底下... "

我對任天堂剛剛推出的GAMECUBE，感覺與上一代主機N64一樣，仍然偏向低年玩家，來來去去都似Mario或撒以達系列遊戲的最新作品來吸引玩家去購買，觀看GAMECUBE現在公佈來的作品，真正適合高年齡的玩家的作品就很少，值得一玩的就只有重新製作的Bio Hazard，雖然與PS2相比她的機能已是不錯，但可是將會有性能更上一層樓的X-Box推出，加上其平台開發容易，然而另一PS2已經推出了好一段時間，已到市場上佔了一大席位，在弱肉強食底下，如任天堂不是拉攏多些大廠推出勁作，特別是SQUARE，否則情況就會像當時的N64一樣...

-AINHO



"... 期望不是太高"

任天堂這一間公司就當遊戲機是給小孩子玩的玩具一樣，GAMECUBE現很多遊戲都是較「兒向化」的，例如Pokemon一類。對於我們這些玩家而言，則只得Bio Hazard可以一玩。其實我對她的期望不是太高，她只可以當玩具一般賣給小朋友，對於機迷來說，則還缺少了一些東西。加上X-Box的競爭，歐美方面我覺得X-Box還會比較優勝，應該會搶去GAMECUBE不少市場，在歐美也不會見得可以有很大的利潤。

-杉原

"...還可一爭長短"

GAMECUBE嘛，論實力是比較穩定的一個，PS2太難開發，仍是一部「打得機的DVD機」；XBOX則是美國的背景還是「打個折」，而GC現在有SEGA及CAPCOM兩大助力，加上任記自己常有好GAME，銷量而言要成為一哥確是不易，不過要一個大量好GAME平台，GC本身也是一個好選擇。其實當SEGA改為遊戲生產商，平台的好壞不能再單以銷量去決定，還要看那個平台有較多有質素的遊戲，我覺得論遊戲質素的話GC還可一爭長短。

-阜林

"...再行N64的舊路 "

始終覺得GAMECUBE會再行N64的舊路。就看她公佈出來的資料，可見到任天堂所行的路線仍和N64的一樣，仍不會積極尋找遊戲廠商。即使如SEGA般的大廠會有作品，但都會是移植居多，很少見有新作會在GAMECUBE上開發，和對PS2的支持度有明顯的差異。我自己也不大看好任天堂仍能獨力支撐，因為要有多一隻像POKEMON一般大Hit的遊戲是很困難的，況且，POKEMON也已開始走下坡。如果GAMECUBE推出的開頭，跟機的不是Luigi's Masion而是薩爾達傳說的話，我覺得勢頭會好一些，但現在只出這三隻遊戲，在下星期才推出Pikmin，我覺得任天堂在Launch方面做得真的很差，在開頭失了勢的情況下可不可以再趕上呢？我覺得機會就比較低了。

-時雨

"...形成三分天下之勢 "

我覺得GAMECUBE其實雖然有BioHazard的支持，始終她利用另一個媒體來開發，對第三廠商會造成不便。變得她在遊戲的支持量上會較少。但她亦有她的優勢就是她擁有POKEMON這一些銷量高的軟體，使得她有一定的生存空間。和X-Box一樣，將會和PS2形成三分天下之勢。但是她走的路線和另外兩部的不同。而她們的次序將會是PS2 > X-Box > GAMECUBE。

-SAKURA KI



"...不能低估... "

GC無論是在主機本身的設計，以至售價及機能等各方面都是三部主機之中取得最佳平衡的一部，像N64般來自主機本身的障礙已不再存在。現時任天堂要面對的問題，不在於GC主機本身，而是任天堂整體的經營策略，即任天堂對外一向較為保守和低調的態度（這一點任天堂與微軟成了最強烈的對比）。

不過，我們亦不能夠低估GC未來的發展可能，因為其餘兩款顏色的GC主機、DVD兼容主機以及多款具號召力的遊戲作品分別會在本年稍後時間或明年推出，而且我們亦不能排除有更多廠商願意為GC推出更多元化的遊戲作品。

但無論如何，與N64相比，GC已有明顯的進步，但任天堂假如要能對其他主機產生威脅，需要的不單只是進步，而是更大的突破。突破從何以來？任天堂假如能夠積極與第三廠商進行對話，採取主動出擊、積極擴展的策略，這將是最大和最為重要的突破。

-寒武紀

"... 將會很易玩完"

如果計GAMECUBE的機能來說，這部機暫時來說是絕對是首選的。畫面上比PS2好，至少不會有PS2的弊端。如果計市場發展性的話，我會認為GAMECUBE不會及PS2般成功。她也沒有Microsoft一樣的雄心，因為任天堂看來並沒有著意去宣傳。如果計一年後GAMECUBE的市場，PS2、X-Box和她一起計算的話，她將會是最弱的一部。幸運地，他有著自己獨特的遊戲，例如薩爾，孖寶兄弟和Pokemon等，否則她將會很易玩完。因為她在遊戲數量上的支持不足，市場上除了靠一班死士之外，還得其他買家支持才可。總不能單靠幾隻遊戲來使主機賣得好。

-MARKS

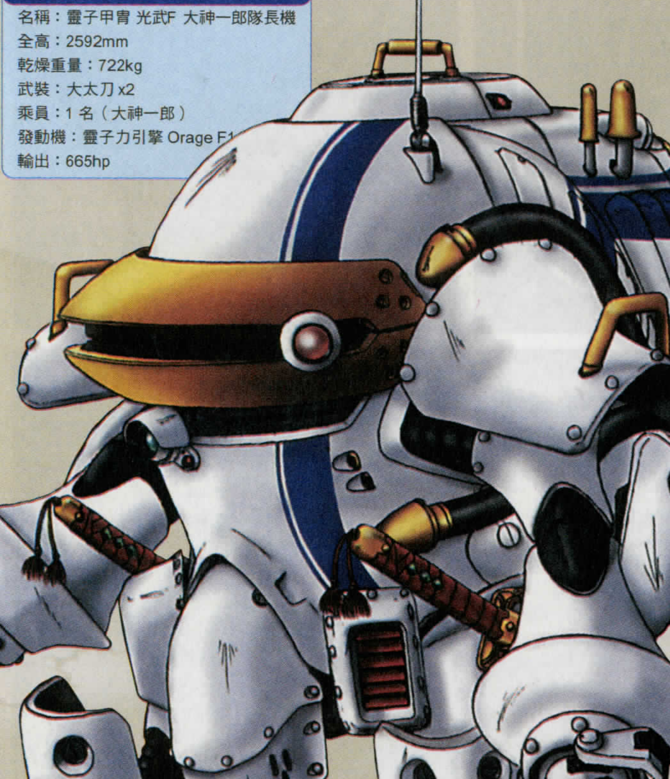


光武F全面解說！

沉寂了一期的「ENCYLOPAEDIA」再次登場！作為「空想遊戲百科」的繼承者，又怎何少了一些關於遊戲的設定解析？於是筆者特意找來「封印」多時（笑）的《櫻大戰3》裡關於光武的資料，為大家詳盡的介紹！第一彈正是主角，大神一郎的光武F！

SPEC

名稱：靈子甲冑 光武F 大神一郎隊長機
全高：2592mm
乾燥重量：722kg
武裝：大太刀x2
乘員：1 名（大神一郎）
發動機：靈子力引擎 Orage F11
輸出：665hp



◆大神機的武器是兩柄實劍，刀身的材料是斯爾舒鋼，找來了 20 名日本刀的鑄劍師打製而成。

機體解說

法國製的光武F，是把日本神崎重工開發的，渦輪型蒸氣併用靈子機關送到法國，再由當地技師以此為依據進行開發的。雖然看似是由日本的光武、光武改發展出來的新型機，其實是由法國自行設計及製造的。最初，開發人員只是設計一台能夠容納日本製靈子機關的機體，由於突然決定改用擁有更大輸出的靈子機關（Orage F11），方針亦改向設計能夠承受大輸出引擎的機體，開發人員決定由本來的設計重新修改發大幅強化。與光武改相比，這個新機體的硬度增加了一倍。

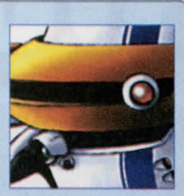
而因為所有關於靈子機關、光武及光武改的資料都是被列作最高機密，神崎重工利用潛艇把資料及新型靈子機關，經過好望角（當時還未有蘇彝士運河）送往法國，需要 80 日時間。

這一台光武F大神一郎機，其實是光武F的試作機（Prototype），當中的所有組件、機械等，都差不多是全人手製造及裝嵌，以保持機體本身的強度，作為各種試驗之用。經過多番試驗及修改後，成品比原先換走了近70%的組件。

為了作為隊長機，於是強化了其通訊能力。利用強力的無線發訊機，以確保能夠與所有隊員通訊，那大型的天線也成了辨認機體的特徵。裝甲部分，最厚的是身體正面的部分，達80mm 厚。外殼全部覆蓋了斯爾舒鋼，根據不同的部位作出鋼材的增減。主要是抵受敵人子彈的部位加上高張力鋼版，關節等活動部分則削去不必的鋼材等。

作為其主要武器的兩把實劍，為了輕量化而把刀鋒部分打孔，而劍鞘則裝設於大腿的自在裝卸架上。而劍本身是由日本製造，再秘密地運往法國的，由於當時武器的運輸非常困難，於是偽裝成萬國博覽會日本館的展品運送，負責這一次運送任務的，正是帝國華擊團．月組的隊長，加山雄一。

攝影機



上部赤紅色的便是主攝影機，下面綠色的則是戰鬥用瞄準攝影機。主攝影機的視界為130°，戰鬥攝影機的視界為50°。

通訊天線

隊長機獨有的特別裝備UHF通訊用天線。不只是能夠與小隊中所有隊員通訊，也可直接與巴里華擊團指令室通訊。

逃生出口

緊急逃生用倉蓋，手動拉動上方的手柄打開。當初設計及試作時，曾經是使用鑄造的尖山形倉蓋作為檢討對象。

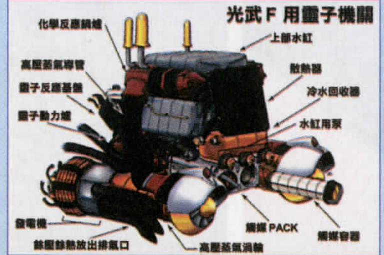


《櫻大戰》基礎技術 1 靈子力引擎

關於靈子力引擎的基本原理，是要追溯到1919年確立的靈子力學理論。靈子力學理論是指，把一般人身體內的精神力（靈力），變換成物質能量的理論。將這個理論運用於軍事用途上而發展出的武器，被稱作靈子兵器。然而發展初期，靈力的效果，完全是受到使用者本人的精神狀態，與及精神容許量的影響，極不穩定，於是研究人員花上大量時間及勞力以改良至可作實用化。

靈子力引擎簡單點說，就是把靈力變換成物理的能量（靈子力）的機關。這個系統是需要一個叫靈子水晶的增幅機關，把靈力進行增幅。而靈子反應基盤則是一部負責把整個系統起動及穩定化的電腦。由於靈子力機關的開發完成是隨著靈子水晶及靈子反應基盤的出現而來，因此三者可說是缺一不可，整個系統被稱為靈子力循環系統。

光武等機所使用的蒸氣併用靈子機關，就是這個靈子機關，加上蒸氣機關作為副機關的系統。既有靈子機關的高輸出，還有蒸氣機關的穩定性。簡單而言是以化學反應把水缸中的水加熱成蒸氣，再導入渦輪機產生電力，作為關節的馬達等基本運作之用。靈子機關則是提供武器使用時的能量，把靈力送到靈子動力爐中，轉換成靈子力時會產生電力，這些電力作為機體控制所使用。

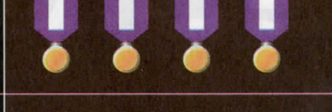


光武F用靈子力引擎 Orage F11

與光武改比較，裝備了兩台蒸氣渦輪機，令輸出大幅增加。化學反應觸媒是改良自日本製的版本，效率及穩定性都較高。化學反應出現的高溫把水缸中的水加熱成蒸氣，再推動左右兩台渦輪機，令直接連上渦輪的發電機產生電力，或者由靈子動力爐把靈力轉換成靈子力時產生電力。

KONAMI

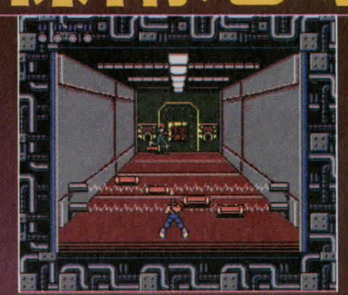
魂斗羅



保衛地球的二人

PLAY SELECT
1 PLAYER
2 PLAYERS
© KONAMI 1988









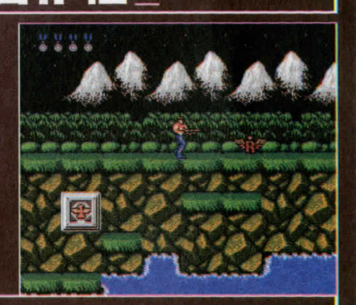
西元2631年的地球..._

在西元2631年，地球被不明來歷的外星物體侵襲，而這些物體後來被地球人叫作異形。經過多次的侵襲後，地球的防衛軍隊已沒法再抵禦它們的襲擊。經過國家元首們的商議後，便決定選出軍隊中的最精銳的兩位軍士來一次突襲異形基地。他們便是「魂斗羅」。在本遊戲中，酷似亞諾舒華辛力加的1P角色是Bill，而貌似史泰龍的2P角色則是Rance(鬼畜王？！)。



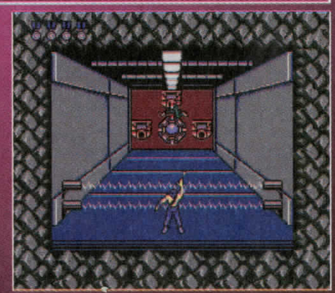
要求高度合作性_

這遊戲其中一個特別之處就是各關卡均有著其特色，其中不少還要求兩個玩家一定的合作性才可。例如第三關的Waterfall Area，如果其中一個玩家不顧另一個自己先跳上的話，很容易便會「拉死」另一位；又例如第六關的版面中，如不一起行動的話，很容易便會使同伴卡在牆壁後面等死，或是被火柱燒死等。



橫向卷軸＋立體視點_

「魂斗羅」採用了橫向卷軸作為基本動作系統。玩者要操控Bill或Rance來將敵人逐一避過或擊破。遊戲共有八關，每關均有守關的頭目或者機關來守護著，只要將該關頭目擊倒便可以過關。而第二及第四關更使用了少見的立體視點來遊戲，在那時的技術來說可以算是一大突破。





遊戲秘技_





30隻：在選單畫面中按 上上下下左右左右ＢＡ後按Start，如雙人遊戲的話，則可按Select 後才按Start

STAGE SELECT MODE
AREA1 JUNGLE
AREA2 BASE1
AREA3 WATERFALL
AREA4 BASE2
AREA5 SNOW FIELD
AREA6 ENERGY ZONE
AREA7 HANGER
AREA8 ALIEN'S LAIR
PUSH START BUTTON

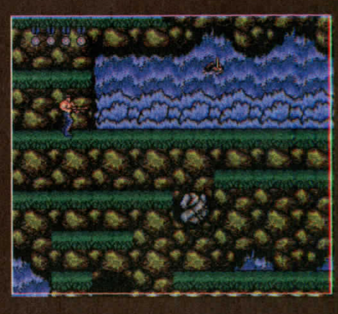
選關：按下Start開始遊戲時，同時按下 左上、Ａ及Select不放，見到選關畫面便是成功。

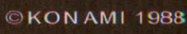
筆者小話：

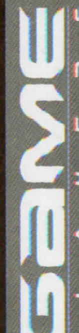
屈指一算，本遊戲推出距今已經是十三年了。當時筆者還是小朋友一名，對於那時的我來說，本遊戲的難度是頗高的，但也令我非常享受到和朋友一起過關的樂趣。反觀十三年後的今日，想再找一隻如此單純的動作遊戲也不容易。是因為技術的進步使得遊戲複雜嗎？這實在是各大玩家及廠商值得一想的地方。











HYPER NEOGEO WORLD '01

DC 版餓狼MOW 及NGPC 版SNK VS. CAPCOM CARD FIGHTERS 2 均已在多處地方斷市，SNK 在此對各位對正版的支持致衷心的感謝。另外，於街機得到好評的NEOGEO 的最新作，家用版《戰國傳承2001（戰國傳承3）》經已推出了！因數量有限，欲購請從速啦！

時間過得真快，今期就是HYPER NEOGEO WORLD 的最後一期了，謹在此再一次衷心感謝各位大小朋友在這23 年來對SNK 的產品多年來支持。最後，請各位繼續支持預定於11 月中旬推出的KOF NESTS 篇的最終作《KOF 2001》及GBA 版的《KOF EX》，希望有機會和大家在別個地方再見。

THANKYOU FOR ALL OF YOUR GUYS! PLEASE BE BRAVE FOR TOMMROW, AND DO NOT LOSE YOUR DREAM. GOODBYE!

KOF OMEGA XTREME

KOF Ω - X BACK STROY：

誰也忘不了那個夏天，從天空下來的光芒，一瞬間將所有回歸到「無」的市街「南鎮」。
有人失去了家，也有人失去了自己所愛或被愛。
但是，在這事件中有一個男人，失去了作為人的最重要的東西——「尊嚴」。
他的名字是海頓（HEIDERN）。
南鎮變成那樣悲慘的樣貌，軍方為了逃避從民間而來追究責任問題，唯有將所有的責任推向今次作戰的最高責任者身上。但是，因為真正的「淩」司令早已被「NESTS」所暗殺，所以全部的責任的矛頭都指向了有份參與行動的海頓少將身上。
在軍事法庭上默然無言的海頓，在那作戰中受了傷的部下們RALF 、CLARK ，及LEONA只是靜靜的在聽…
最後，海頓因其過去曾為了世界和平而作出多次貢獻，雖然可逃避實際的刑罰及可保留少將一職，但卻如同被除去實際的指揮職權般，被強制的開始了他的漫長假期…
數個月後，處於「長假」中的海頓再次回到了重建中的南鎮。在街上突然一個不認識的女孩子將一封信交到他的手上。
「作為慶祝南鎮的復興而的活動，我們決定舉行異種格鬥大會，TAG MATCH ～OMEGA-XTREME～
同時，得悉海頓先生在昨年的KOF 大會中失去了重要的東西，我們委員會已為了迎接你而特別準備好了。如果想取回的話，懇請準時參加。我們期待你的光臨！
此時，海頓沉默了一刻後仰望青天，不久後像決定了什麼似的，開始用手提電話撥號。
「教官！過了這麼久，究竟你去了那兒呀？大家都很掛心唷！」
「啊，RALF 嗎？有一件事想拜託你和CLARK…」

X (BOSS 介紹)

身份及能力一切不詳，現只知他認定及繼承ZERO 的思想，與及完全了解「NESTS」的運作。以「X」之大名，欲拑制NESTS 在其控制之下。
吸收了上次「ZERO」的失敗經驗及原因，「X」為了能將「NESTS」完全牽制及令其不能反抗，從設在香港的細菌研究所中（表面上是一間私立醫院），盜取出開發中的生体兵器「病毒 X」及其解毒劑「血清 X」時，將主要負責的科學家殺光及所有的研究資料全數毀滅。因此令餘下的學者在沒有任何資料下難於製造完全的解毒劑。
但是在偶然之下，「山崎龍二」剛與數十人開戰而受傷被警察押進醫院冶理，與欲離開的「X」撞上，而受到「病毒 X」的感染。其後「NESTS」發覺「山崎龍二」雖受到「病毒 X」的感染了一星期卻不死，經詳細的檢查後，發現他的血液中竟然存在「病毒 X」的抗體！NESTS 的科學家認定是傳聞中的「大蛇之血」的影響而來。為了製造完全的解毒劑，需要大量的「大蛇之血」進行提煉，所以便向上層申請許可令。上層便立即派出剛完成「叛亂者殲滅作戰」任務的KOLLIE 偽裝成「山崎龍二」，開始進行「引誘出流有大蛇之血的人」的作戰。「叛亂者殲滅作戰」作戰中失敗的「CYASGA」則降職及被派遣負責暗中協助KOLLIE進行任務。
從「NESTS」中得知這作戰的「X」，竟聯絡正為了美國的地盆而與「NESTS」(FOXY 們）抗爭中的「GESSE CONNECTION」的頭目「傑斯・候活」，希望他能幫忙阻止「NESTS」的計劃。那時候的傑斯已經為重建自己的皇國「南鎮」及與「NESTS」的抗爭中，短缺的財源已經令傑斯非常之煩惱。雖然眼前的神秘人不盡可信，但在基於互相利用之下仍有利於他。所以覺得「X」的建議簡直是天作之合、不作考慮已同意舉行最受格鬥迷歡迎的死亡雙對戰大會「OMEGA- XTREME」來籌集資金。
「X」為了阻止「NESTS」的計劃，不惜與全美全大黑幫之一的頭目傑斯合作，也要集合及消滅所有流有「大蛇之血」的人。

格鬥流派：打擊系格鬥+CUTTER 攻擊+????
出生日期：不詳
年齡：不詳
血型：不詳
身高：181CM
體重：75KG
興趣：不詳
喜歡的東西：不詳
重要的東：ZERO 留下的戰鬥服的資料
討厭的東西：KULA、K'、草薙 京、FOXY

追加設定資料

懷著復仇的火炎，歷史上最強的敵人！　X～草薙 京3 號

X 的實體，其實就是那個京3 號。
因為以前，京3 號曾在ZERO[零]的下面的工作，所以認定及欲繼承零的思想。
策動叛亂的ZERO 被NESTS 的手所消滅後，被調入FOXY 們之下。
可是，她們厭惡那傑出的京3 號的才能，將他欺負透了。
因此京3 號的思想開始彎曲，而且深信總有一日能好好向她們「回報」一下。
這次是從他所擔任的情報網路中，偶然得知NESTS 正在開發中的新型生化兵器「病毒 X」的情報，並將其盜竊出來。
在那之後為保持秘密，以「X」的名字和NESTS敵對關係的「GEESE」的合伙，開始對FOXY為開始的NESTS 展開復仇計劃。
作為X的強化服，京3號得到ZERO的戰鬥服的設計圖，並更加強那性能等改造，使自己的戰鬥力提高之餘，也是表示所尊敬及紀念ZERO 所穿。
面具隱瞞自己的實體以外，有防毒的能力。
京3 號詳細知道NESTS 的內部情報，所以能將自己（X）的情報自由消去，亦是FOXY 找不到有關X 任何情報的原因。



X 安裝面具中的情況

因為全身的戰鬥服的基本色是紅色，所以在NESTS 中被稱為「紅惡夢」，表示組織非常之害怕X 。

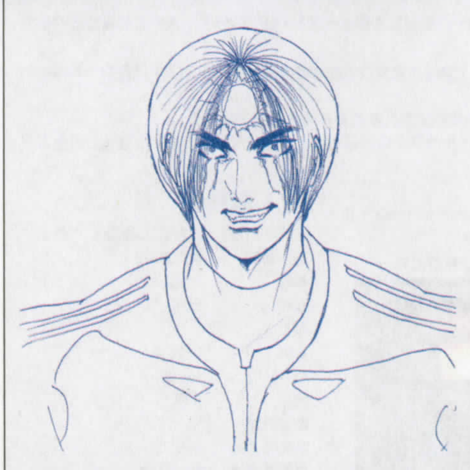
OMEGA- X

「BURNING SUN」mode 其一：

終於在GEESE TOWER中，Ω- X和大會中優勝了的隊伍K'、MAXIMA、NEO・古利查力度見面，更在GEESE 的面前揭示自己的實體！然後全開赤炎的力量，成為OMEGA-X ，往最後決戰…







「BURNING SUN」mode 其二：

額前的日輪是由自己所刻的刺青，當力量全開的時候，令刺青留下的創傷的四周的血管膨漲及伸展到臉上。平常則以頭巾來隱瞞。



有關 X 的「0-1」的戰鬥服；

基本性能是與ZERO的戰鬥服相同，可自動與對手交戰。所以才到現在為止沒有敗露京 3 號的身份。

但京 3 號自己改裝那戰鬥服，更在背上新加上「觸手」，那電索能自由地伸縮，現時是以被肩布來攻擊對手。

又，京 3 號從以前在 ZERO CANNON 等的用實戰得到資料，戰鬥服更追加了能吸收自己的力量增幅的機能，令現在的招式能發揮倍以上力量。

隨之，與京 3 號交戰之餘，更必須防衛 ZERO 的影之攻擊。

OMEGA- X "SHINNING SUN "mode：

開動「0-1 」戰鬥服的最大輸出功率之後，像白雪般燃燒的「OMEGA-X 」。

由於高溫之下燃燒了肩布，露出背上的觸手，閃閃地發亮。

可是，這增加模式時全部的力量都會輸往戰鬥服，所以自動攻擊的機能被強行停止。

相反，在速度和作戰能力上將增幅 5 倍，完全HYPER 化了。

抵受不了那可怕的力量的GEESE TOWER 崩壞了。

拳皇 超秘檔案 VOL. 5

KOF CHARACTER INTRODUCTION（KOF '94-97）

矢吹 真吾（SHIGO YABUKI）

在「K.O.F. '97」後音訊全無的「草薙 京」，其好後輩矢吹真吾，本來是與京上同一間高中的2 年級生。

就真吾而言，最初認識京是可以追溯到「K.O.F.'96」。雖然如此說，卻不是直接見面，而是在「K.O.F.'96」大會的現場電視轉播中，觀看京在台上比試的場面而已。

對於在「K.O.F.～拳皇」般的世界級格鬥大會中，以各種華麗格鬥技將對手擊到的京，真吾對他開始抱著一種非常強大崇拜感。為了希望更進一步接近京，到了跑到京的面前要他收為弟子(?)的地步。

那經緯是在舉行「K.O.F. '97」前數個月的某一日，真吾突然出現在京的面前，而且很唐突的希望京能教他格鬥技而開始。之後為了能使京教他一招半式，真吾開始過著每日幫京買午餐的「炒麵麵包」的生活。

對京來說，與其說真吾是徒弟倒不如說是「非常方便的好跑腿」。事雖如此，就如京所說，真吾的記性是「幾好的」。雖然說是「未完成」，但能學會鬼燒及荒咬等基本的型態便是最好的証明。這可以說是真吾不分天氣好壞也不會中止每日的練習而得來的成果。

在那堅定的信念下，終於實現了參加「拳皇」大會的夢想，這更加可以肯定是真吾其實有著很高的潛質。

雖然不能出火（ ? ）是他的唯一的缺點，這只因為真吾並不是草薙一族怎樣也沒有辦法解決。但是，也不改變不了堅定信念的真吾，全因為他始終是「矢吹真吾」！

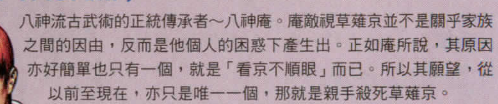
雖然京前輩不在，但是真吾也絕不會偷懶，因為他相信京一定再一次歸來。

如是者在3 年後，在真吾的信念下，終於在午夜於某公園內再一次見到他的「草薙前輩」了！

個人資料：

格鬥STYLE	（自稱）草薙 京直傳 草薙流古武術		
出生日期	4月8日	年齡	17 歲
國籍	日本	血型	O 型
身高	178CM	體重	69KG
興趣	探險	喜歡食物	急凍烏冬、沙丁魚
善長的運動	水球、游泳		
重要的東西	命、女友、學生手帳、從草薙前輩得來的手套		
討厭的東西	牛奶		

八神 庵（IORI YAGAMI）



八神流古武術的正統傳承者～八神庵。庵敵視草薙京並不是關乎家族之間的因由，反而是他個人的困惑下產生出。正如庵所說，其原因亦好簡單也只有一個，就是「看京不順眼」而已。所以其願望，從以前至現在，亦只是唯一一個，那就是親手殺死草薙京。

兩者的緣來，是由在660年前兩家斷絕關係開始。八神家的祖先，本為三種之神器中掌管「勾玉」的「封者」，早在1800 年前，曾與草薙一族及八咫一族合力打倒八岐大蛇及將之封印的八尺瓊一族。

但是，在660年前，在最初大蛇覺醒之時，三家再一次合力將其封印。可是在那一戰中，八尺瓊竟被迷上大蛇之力，更中大蛇一族的奸計，令其失去了妻子。其後，妻子之死被大蛇一族誤導為那是由草薙一手所做成的，令八尺瓊開始憎恨草薙。為了復仇更不惜與本是敵人的大蛇一族訂立血之契約，將大蛇之力加進了身體之內了。在那之後，兩家決裂及斷絕關係，從此八尺瓊改名成為八神至今。

八神庵的格鬥特色是八神流古武術加上本能。八神流古武術是源自八尺瓊一族的武術，但在 660 年前得到禁忌的大蛇之技後，成為了八神流古武術了。這時一族已不再是八尺瓊，改名成為八神。有了與草薙流古武術相似，卻非一樣的蒼炎在技中出現，能夠使出從大蛇得來的禁技：「禁千貳百拾壹式・八稚女」了。

在知道草薙京將參加ＫＯＦ'９５ 大會的庵，與抹殺「波格（BOGARD ）」兄弟的比利・卡亞(BILLY KANE)，及打到極限流為目標的「如月影二」一同組隊出場了。不過未能與京來個了斷，在大會終結後，與被其利用的比利及如月兩人反目，更將他們打至重傷。

在KOF '96 大會時，被曾是路嘉爾（RUGAL BERNSTEIN ）的秘書的MUTURE 及 VICE 所勸誘而組隊。MUTURE 及 VICE 本是受到大蛇的指示來調查八神庵，但反而被庵利用兩人來打倒京等人，在大會中得到多番勝利。結果，被京又再一次逃去，而MUTURE 及VICE 則因所大蛇之力所影響下，引起自我崩壞的血之暴走的庵所殺害（?）了。

(續下頁)

(續上頁)然而，到了KOF '97大會時，在神樂千鶴之策略之下，被選為種子選手的庵，是為了能在今次大會中打倒京而來參加。但是因為人類的大敵「大蛇」蘇醒了，八神庵與草薙及神樂諷刺地形成了合作的關係。集三人的力量終於將大蛇擊倒了。

但是，大蛇使出其最後的力量欲操控八神庵，因體內流有大蛇之血的庵看來像已被大蛇所控制，但其以精神力徹底地抵抗支配，竭盡所能撲往大蛇及將其活動封住。為了不浪費這千載難逢的機會，京也覺悟到自己們會灰飛煙滅的結果，連庵與大蛇來個玉石俱焚了。

庵與京同樣地長於一個普通並不富有的家庭。家中有一母及一妹在。因大蛇之血的影響下，八神家每一代的男丁都是短命，而庵的父親在庵的童年時已離開了這世界。

而庵也逃不開這個宿命，每當使用多一次大蛇之力之後，其壽命就會短縮一些。所以，本來在KOF' 97前其身體已經完全崩壞，但憑著一股執著而誓要擊殺草薙京的意志下支撐，所以也可以說如果沒有了京的存在的話，庵早就沒命了。

可能是大蛇而封印或血之契約已破棄，所以八神庵的瞳孔由紅色變成藍色，血之暴走再沒有發作了。

在97最終決戰後，庵逃離了NESTS的追蹤，隱藏自己的行蹤之餘，更在找尋京的蹤跡。因為有京的存在而以亂入形式所參加KOF的八神庵，但自京失蹤之後，他再也沒有參加KOF了。

然而，在那3年後，一個白髮的黑人來到他面前，並告訊他的宿敵「草薙京」將會組隊會再一次參加KOF ，庵的內心又再一次震撼起來…







個人資料：

格鬥STYLE	八神流古武術 + 本能
出生日期	3月25日
年齡	20歲
國籍	日本
血型	O型
身高	182CM
體重	76KG
興趣	樂隊
喜歡食物	肉
善長的運動	全部
重要的東西	低音結他
討厭的東西	暴力

餓狼 GAROU MARK OF THE WO

NAME：KAIN R. HEINLEIN

卡恩R.海恩爾恩

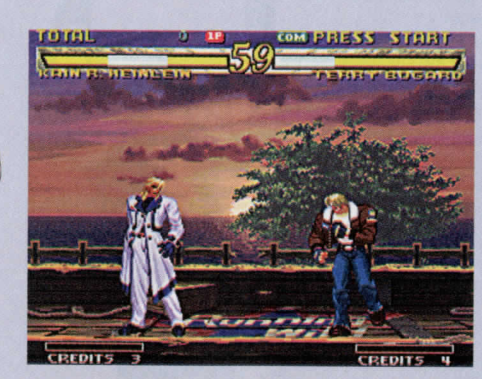
AGE：26
SEX：男
身高：183cm
體重：76公斤
出生日期：2月16日
血型：B型
國籍：美國
格鬥流派：暗黑真空拳
令他軟弱的東西：情
喜歡的東西：滿天的星空
討厭的東西：隋性
喜歡的食物：蘋果批
喜歡音樂：古典音樂
運動專長：沒有一樣特別專長（做什麼也沒有問題）
趣味：讀書
特技：明白對手的感情變化
重要的東西：能將人們操控，投入自己的懷裡

故事：

欲將自由的城市，「第二南鎮」一切得到手的聰明男人。其目的只有一個…就是第二南鎮的完全獨立，繼而將全區貧民化，欲製造出真正的弱肉強食的世界。

他的野心的來源是，基於其小孩時的體驗。他所出生的貧民區是最差的地區，沒有雙親的他，只與唯一的親人的美雅莉姊姊，無奈地過著日子。

…力量就是所有的城市。能到手的食物只能靠在街頭格鬥中所得到的打賞。卡恩是以細小的身體來戰鬥，而且一直靠此為生。



在那樣狀態中他終於領悟到，有被保護的人及沒有被保護的人。在戰鬥下打開自己的前路的人，及被組合在系統中任由擺佈的人。對於在這世之中所謂的「生存」，能真摯地面對的將會是那邊…？

與自己出世時的立場無關。他開始在想希望能創造出真正的自由的世界。令到他改變而實行那想法的開端是在其8歲的時候。



卡恩在街頭格鬥之中的情形，巧合地受到經過的黑幫的首領．柏柏素所注目。

美麗的容姿及…然後是比任何也強而被收買了的卡恩是，首領．柏柏素所拾，成為組織的一員。

十多年後…以得天獨厚的才能作為武器，在組織裡建立起自己的勢力的他是將首領．柏柏斯趕下台，成為組織的首領了。

然後現在…他終於開始實行多年來的想法。





GAORU MOW Back story 1

1. KAIN 與 GRANT…



在這兩人之間，實在是有過他人計不清的連繫…
回到19年前。當KAIN（卡恩）仍是在貧民區的時候，他有一個可叫做摯友的男子存在。
那男名字是「ABEL（亞柏）」
從彼此都是孤兒的他們認識之時開始，已互相全理解而成為深交，寢食是當然的事，飢餓的時候和辛苦的時候也互相庇護，及一直互相幫助。
有一日卡恩和亞柏，目擊到同年代的少年在行使私刑的現場。
正在進行暴行的，正是在貧民區中用著名的流氓集團，從言行中也可以好清楚明白到他們在發洩了。
儘管如此，少年仍是不抵抗只有繼續被揍。因為他是清楚明白到。
如果抵抗的話，只會更加被揍…不管被怎樣揍，也只可忍耐而已。
但是……在街上響起數十次輾過肉片的聲音之後，終於待流氓們一同離開之時，少年已經是沒有氣色了…
數小時後…卡恩和亞柏，在看得見大海的山丘之上，親手厚葬了那少年。
…兩人一直正在眺望著大海。過了一會兒之後，卡恩回頭望向亞柏。
「…我…不願。不戰之下，竟然在這種地方腐朽…我，不願！」
「卡恩…你？」
「我終有一日，從這裡離開。然後，將所有東西得到手！在那個時候你也一起來吧！亞柏！」
雖然亞柏是沉默了一陣子，立刻像決定了什麼似的轉身來正面對著卡恩。
「……好，明白了。我也不願意死在這裡。你向往前衝的話，我也往前衝吧。」
「對！我們不會死在這種地方…怎能忍受就這樣的死去嗎！」
卡恩是緊握著拳頭…然後，更加堅決地說道。
「想要力量…能將所有得到手的力量…而且，那是有需要你，亞柏的幫助！」
「…明白了唷，卡恩。就幫助你吧！如果你是光(表)的話，我就成為裡(暗)…」
在黃昏的陽光照射下將他們的影子投在地上。那兩個的影子是堅定地，正在握著手了。

2. GRANT



古蘭（GRANT）的真正身份…那是從童年開始已是卡恩的摯友，ABEL CAMERON（亞柏・金馬倫）。
年輕時與卡恩一起夢想的野心……
為了實現第二南鎮的真正的自由，主動輔助在卡恩的後面的工作。雖然是有危險的地下工作，可是亞柏是時常能妥當工作而感到自豪，令卡恩在組織內的增強勢力實在有重大貢獻。
但是在某時，因卡恩的過早的發跡而被組織的幹部所出賣，胸部中了被狙擊的子彈。
勉強地留下一條命，雖然沒有在運動機能上產生問題，但因為中彈的位置過於接近心臟，不能摘出來了。
而且，確實地那彈頭正迫近心臟，當到達的那時可以說正是亞柏的末日。

GAORU MOW Back story 2

1. GEESE 與洛克（ROCK）的關係



在遠離南鎮的古舊的公寓的一室。
7歲的少年洛克正在和母親兩人的過著樸素的生活。
雖然生活上並不算是物質豐富，但在過著被母親的愛所包圍的幸福日子。
知道父親的存在。但是卻從來無想過會見面。
那是「不可為那人帶來麻煩。」所謂母親的願望了。
可是，洛克的想法是總會有一天與父親見面而生活下去……
在那樣的有一日，母親得了一個不知名的重病。
雖然洛克是在護理母親的病，但絕對不是小孩子一個人能可完成的事。
在那時，聽到母親正在夢話中叫父親的名字。
想過又想的洛克，決定了去要求GEESE幫助。
單身前往GEESE TOWER的洛克。
因為終於與父親第一次見面了。
洛克告訴GEESE他母親的狀況，懇求希望能到幫助。
可是，GEESE並沒有應承那個願望，更向洛克下逐客令。
那晚上…母親很平靜地離開了這世界……
從那開始，他開始變得怨恨GEESE。

2. GEESE 死後的ROCK 的心境



時光流逝，洛克（ROCK）已來到TERRY之處已一年了……
終於，TERRY與GESSE來作個了斷。
可是，那是同時意味著父親之死亡。
自從母親死後，雖然仍一直怨恨著父親的洛克，現在的心情變得複雜了。
也許是失去了最後的親人的傷感吧。
可是對洛克來說，無論怎樣的理由都已無關了。
什麼都已想不通了的洛克，向TERRY提出街頭格鬥。
TERRY是一言也不發，接受那要求，二人戰了一晝一夜。
然後那晚上…
當然並沒有可能戰勝TERRY，已疲傷交雜的他是以動不了身驅橫臥在看著月亮。
月亮的存在和自己的存在…聽到微弱的心臟跳動。
弱小及細小的自己在也感到生命實是在不可思議的事。
然後在想……究竟，自己是正朝著哪個方面在走吧…
在數年後…
洛克是與TERRY在無終點之旅程當中。
但那也是，他自己拼死地找尋真正自我之旅……

世界文明史(十三)節錄

TEXT：陸Sir

THE STORY OF CIVILIZATION (4) WILL DURANT節錄



騎士家庭的兒子大約到七歲時，
不是送到學校求學而是送到另一位貴族家中充當扈從(服事近身的童僕)。
在那兒，他學習如何服從，接受訓練、禮節、服飾、騎士的榮譽感
以及打鬥和戰爭的技術。也許，
地方上的教士會多給他一些有關文書和賬務的訓練。
女孩子學習近百種的手藝，她們負責款待賓客，
以及征戰或比武回來的騎士，為他們卸盔解甲，
準備沐浴的用具，旁置漱淨的亞麻布衫和香水；
餐桌上，要有適度的禮節和可親曲笑容。
跟男子不同杓是，她們耍讀書認字，
她們經常為聽眾們朗誦抒情詩人所作曲浪漫詩和散文。

騎士制度根源於日耳曼軍事上的習俗，加上由波斯、敘利亞、西班牙等地阿拉伯人的影響，及基督徒
獻身及宣誓的理念，孕育出中古時代不甚完美但甚高雅的騎士制度。
騎士是指出身貴族家庭(即有爵位及擁有土地之家)，
而經正式接納入騎士團者而言。
並非所有「高貴」的人(即指因世家門第而顯貴者)均有資格成為騎士;
長子之外的各子(皇族例外)僅承受有限的財產，而不具成為騎士的資格，
他們是騎士的隨侍，除非其開創了新的領地及獲得自己的爵位。
青年的貴族如想成為一騎士，必須接受長期的訓練。
在七、八歲的時候，先要充當僕僮。到十二歲或十四歲時，改充為扈從，
侍候領主，服侍他於桌邊、於床側，在莊園中，在疆場上。
經由不斷的磨練及運動來加強他的身心，學習使用封建戰爭的武器。

當他學習的生涯結束時，他就耍參加一項神聖的宣誓儀式，
還要舉行一沐浴曲儀式，代表身、心的淨化，因此又稱之「出浴之騎士」以別於「配劍之騎士」。
所謂「配劍之騎士」是在疆場上一時之勇猛就可以立即得此名銜。
他穿著長達膝蓋的白色短袖衣，紅袍和黑外套，
分別代表著他對純潔道德的期望，為榮譽或上帝所流的血，
和必要時毫無反顧的就義。

這一天他要齋戒，晚上要在教堂裡祈禱，同神父懺悔，
參加彌撒，領受聖餐，聽關於道德、宗教、以及騎士的軍事責任的訓示，
並鄭重的承諾去加以實踐。
然後，他在頸上弔掛著一把劍，走到神壇前：神父解開劍來祝福一番，
又重放到他的頸上。候選者再轉向坐著的領主從他處以求得武士的認可，



而面對一串嚴肅的質問：「你為了什麼目的要進入這行列?如果為了財富、
為了安逸，為了自身榮譽而不去做榮耀騎士的事，那你不配成為騎士，
且對騎士團而言，就如買賣聖職者對高級聖職一樣。」
候選者都有現成的再次保證的答案。

然後騎士或淑女們把他穿上騎士的盛裝，
包括鎖子鎧、胸甲或護胸甲、臂飾、鐵手套、劍及馬刺。
領主站了起來，吻他的雙頰用劍背在他的頸或肩上擊了三下，
有時還刮一個耳光，當作他無能接受的最後侮辱的象徵。

最後用劍輕輕拍著他的的肩，而說道：
「以上帝、聖邁克爾及聖喬治之名，我封你為武士。」
新武士接受了槍、盔與馬，就調好頭盔，躍上馬、揮舞著槍劍，
馳出教堂，發禮物給見禮者，並開宴款待友人。
*金踢馬刺是武士的象徵，隨從則為銀踢馬刺。
贏得「金踢馬刺」意即得到武士的名銜。 經過這些儀式之後，
他現在有權在那些能訓練他變得更有技術、
更持久、更勇敢的馬上比武大會中，一賭他的命運。

在第十世紀初，馬上比武大會流行於整個法蘭西，
它昇華了部份擾亂中古封建生活的情緒和衝動。
當掌禮官宣佈國王或大領主曲旨意，慶祝一個騎士的任命典禮，
或慶祝一個國王的來訪，或皇族間的婚典。

騎士們就來到一個指定的城鎮，在他們自己房間的窗口上，
掛起他們的紋章，並在各城堡、廟宇、及公共場所附上他們的披肩。
參觀的人，查看那些東西，並自由檢舉那些想參加的騎士做的錯處。
大會官員聽取告發的案子，並定下罪狀，這就是武士「家聲之玷」。

興奮的人 包圍著，若領馬的人替騎士裝備。
服飾雜貨店主也替騎士及馬加上適當的裝飾。



放債的人們在這時為人贖身，墮落的人、算命的人、賣藝人、
滑稽伶人、抒情詩人、敘事詩人、流浪學者、不德婦人等都圍攏過來。
整個情景就是一個多采多姿的節慶，充滿歌舞、喧嘩和打鬥競賽。

Pearland Tourment
TEXT：魔洞神龍創作組

簡單的，就是那一句:



轉句話: 你是否懂得《在適當的時間、給人物做適當的行動》

人物有自己的性格，這你要掌握的，如果用《魔洞神龍II》的遊戲人物創作的話，
你應有人物的基本性格作為你的參考:
我者暫不論你人物的能力 - 心,體、技的數值大小。



你的人物應是有很多的參考讓你認識及掌握你的人物。
如下:
第一部份: 人物的過去和現在的關係
年紀不同有不同的大事發生。這些大是影網人物性格的，
年紀愈大所發生的事就更嚴重，影網嚮更大。

問題 #1

填充題:
例如你的人物的發生了《某》一件事，從此他就對《某此事或人》就《有應一種反應》
例如你的人物的發生了《看到領主和貴族義助窮人的高等情操》一件事，從此他就對《貴族》就《心存敬意，希望》

問題 #2

冒險者的優缺點:
填充題:
優點:《xxxxxx》。如《大膽、勇於嘗試》
缺點:《xxxxxx》。如《不懂得 / 無信心和同年紀或以上的女性談話》
回答了上述的問題，你也許對人物的過去和現在多一點認識。

第二部份: 人物對未來的觀感

冒險者的理想:

人物的理想是行動的力量，即是動機。
這個理想是他日思夜想的，他不會放過達成這理想的機會。
人物想做什麼?如果他的理想很偉大的話，咁他的短期目標是什麼呢?
例如: 他的理想是《立下武功，受封得到領地，成為貴族》所以《他這一年》希望可以在冒險者之中《打出一個名堂》，為人所認識。



冒險者崇敬的英雄 / 品格:

這此品格是人物所沒有的，但是他正是《努力學習/模仿》，希望達到這個境界。
例如: 他的崇敬的英雄/品格:《不視園農人為下賤的人，會以身作則，教化他們》所以他希望《很有禮貌》。

第三部份: 人物的反應:

冒險者討厭的事物:

人物的反應是即時，而且的恆常的出現，有一個比較行動 / 行為
這此行為可能連人物也控制不了的，也可能原因不明的。
每當《某事物》出現，人物就會《某種反應 / 行為》
例如: 他的看到《老鼠》就《高聲呼救》。



你問:《玩TRPG/EMRPG是否要將自己投入角色之中?》
我答: 是的我們就是投入人物的《過去和現在的關係》、《未來的觀感》、《反應》之中。

你問:《但要將自己和角色分開很難，當中決定難免涉及自己的意願。》
我答: 是的，我們作為玩者是有自己的意願，但你要知道人物也有意願的。重心是你《按人物的性格及想法做》或是《你的意願取代了他的性格去決定》

舉個例: 遊戲中參加者的你由資料中得知某個領主是不近人情，你的人物進見他的話(他很崇拜貴族的，以為他們都是好人...)，很大機會給他羞辱一番；但你的人物卻不知這領主為人如何。這時你會不會讓人物進見那個貴族嗎?
以人物性格是希望見他的。
你就不想人物受羞辱。
你的決定是什麼?你會以自己的意願或是人物的意願行先呢?



又一例: 某戰士是以《不放棄、不投降》的信念為戰鬥最高境界。
但你知道這怪獸是很強的，很大機會打敗....
以人物性格是打的
你就不會人物受羞辱。
你就想人物生存下來.....
你的決定是什麼?你會以自己的意願或是人物的意願行先呢?

你問:《要將 TRPG/EMRPG 裏的人物的性格充份發揮，首先就要對自己的人物有充份的認識，是嗎?》
我答: 是的，發揮性格，就要對人物認識。如果你不掌握，很可能是你設計人物時想得不細緻，甚至有性格上的互相沖突。

你問:《但我的人物的心理很難觸摸...》
我答：上述的三個部份，你再做一次，看看是否對人物加多了認識和了解。

你問:《他甚麼事都有突然的觸動...》
我答: 由上述的三個方面，你不是可以分得出，這個觸動是有關人物的《過去》、《未來》或《反應》，有了這個了解，你就可以有選擇了。

你問:《最麻煩的是，這些觸動來自人物本身？還是我的猜想？》
我答: 你有沒有試一試由人物的角度想一想事物?
其實，你的人物可以參與你現實生活中的一位朋友，或一位電影人物，在某時、某地、遇上某一個難題，他的心理、行動和反應會怎麼樣，你就按你的推想去做，就是了。
例如:
周星馳在旺角電腦商場碰上了張柏芝，他會.....
陳慧琳在旺角電腦商場碰上了張柏芝，他會.....
叮噹在旺角電腦商場碰上了張柏芝，他會.....
ROLE PLAY?就是這樣了...

時雨近況報告：

- 《VF4》、《VF4》、《VF4》……
- 近期幾乎每日夜晚都在太子聯合打《VF4》，如果大家見到一個四眼的人在用SARAH、JACKY和LION的話，那個應該就是小弟了。
- 12月筆者將會隨「日本VF4遠征團」前往挑戰日本各方高手，希望不要輸得太難看吧！
- 還有很多難題有待解決，但這對最終結果會有影響嗎？

恢復中的SAKURA KI

:)原來過得很快樂，只我一人未發覺，原來忘掉渴望，歲月長，衣裳薄
:)唯求好姊妹，抱我一抱，唯有我聽過妳對我哭訴，蜜運後又離又合，苦心得好報
:)明知愛這種女孩子，也許只能如此，但妳會成為我最牽掛的一個女子
:)我們在天上的父，願人都尊你的名為聖，願你的國降臨，願你的旨意行在地上，如同行在天上，我們日用的飲食，今日賜給我們，免我們的債，如同我們免了人的債，不叫我們遇見試探，救我們脫離凶惡，因為國度，權柄，榮耀全是你的，直到永遠
:)阿妹，如果妳真的想通了，我會很開心，不過就算妳仍未想通，我也會支持妳，知道嗎？
:)恭喜妳買了新電腦，做了新網頁，努力啊，希望妳正在做的事順順利利，別要把身體弄壞
:)天氣涼了，妳記得多穿衣服，別著涼啊，阿妹妳也是啊
:)律政英雄大結局時，松隆子穿連身裙樣子超靚（心心）
:)最近仍然喜歡千樺，但我不會忘記陳慧琳，很想看她的拉闊音樂會啊
◆這期依然是她…HE HE

學懂很多的MARKS

這兩個星期內所發生的事，足夠發生一年，所以在短短兩星期內，學懂很多不同的處事方法。希望可以順利地解決這些事件。

肺腑之言第八話

先向各同事們說：「SORRY！」稿尾失蹤了一天，令筆者後段的稿子一塌糊塗…
擴張計劃被小悠捷足先登了，不過見他對那收好了的GP-03沒有怎樣，還是算了。書山還是找辦法解決吧…
買了好幾個月的「Toraneko theatre」，總算有時間看了一點，那不只是作者由少女至大人（14歲debut，畫了十年！）的轉變，也是FAMI通的另一個歷史見證，見到那一格還是雙週刊時代，玩著saturn的照片，不禁感到自己也一把年紀了…（30歲都未到就咁講…）
雖然畫功以現時的那些「美學標準」來說不算美，但是每一次看完連載，都覺得比很多畫功一流的好睇十倍…這就是漫畫，是說故事的…說起漫畫，發覺口味與主流完全脫離（早就離晒啦，老友）。事關那天買了些單行本回公司，發覺認識那些作者的同事不多…（鬼咩！睇十本有十二本都無中文版，想香港人識都…）
D2ex復歸了，進展緩慢…最強的那個也只是剛到了Nightmare的Act3…總好過PSO停頓多時…戶口都好像停了…還有GC及XBOX版…
PC版？別忘了筆者是林檎人…有些林檎人是堅持原則到一個「不怕斬頭（硬頸也）」的地步的…加上那PC版基本要求，還是家用機版化算點…沒錯，TGS的大贏家是SEGA及M$，不過對筆者來說，TGS告訴筆者，是買齊所有主機的時候了…T_T
說起M$，看到一個有趣的報導，說那XP改壞名。（若是常用「顏文字」的朋友，不妨打橫本書一看XP二字便會明白，不明的給本人閹隻貓，樂意解答。）對於林檎人來說，與其是風涼話，當笑話看會更愉快（笑）。
postscript：
唔明閹隻貓？伊媚兒呢？還不明？那電子郵件明白吧？都不明就算了，明顯地這位看官不是以華語生活的…
上期說過阿姐之助解決了財政問題，怎料一波未平一波又起，銀行以「未還咭數」為理由，將戶口的結餘變成了0！沒錯！是0！那些數字都還咭數去了…幸好還有放了在家9個月的「利是錢」救急，還可活到出糧時，不過…還有一份咭數未找…（爆死）
林檎公司推出了新機款，CPU快了一點，價錢跟家中那台是一樣的！還要免費加RAM！唉…好在除了RAM之外本人倒沒蝕了什麼，至少家中的「小朋友」還算很快，可以擺多幾年…（汗）別少看！跟筆者來GPM的林檎差不多6年了，除了可惡的「爪哇」外，其他工作還是綽綽有餘。家中的「小朋友」定可用得更耐。

危機

TEXT: KACHUN

>>有危機！筆者執教的熱刺已瀕臨降班邊緣，要盡快收復失地才行......
>>有危機！自覺身材日趨肥胖，非發動「聖戰」減磅不可......
>>有危機！今個月「窮到見底」，看來要追追PLUS稿費了......
>>超大危機！！近日流言四起，但根據以往的經驗，還是靜觀其變吧！

AINHO

→前兩期曾經提到，我們每逢稿頭就是展開WE5聯賽或盃賽的大日子，以下列出了本期第一屆GPM超級聯賽積分榜，公諸於世。從中所見，前列與後列的實力成了一個很明顯的正比，冠軍仍由小吉奪得；反之，小弟今次的賽績就慘不忍睹…唉…要反省…
→ZARD將於11/21推出新一張個人大碟『ZARD BLEND II ～LEAF＆SNOW～』，當中收錄了「心跳回憶3」主題曲，必定棒場！

GPM超級聯賽積分榜

隊名	場數	得球	失球	得失球差	勝	和	負	積分
巴塞隆拿(小吉)	5	11	3	+8	3	2	0	11
羅馬(杉原)	5	10	5	+5	3	2	0	11
曼聯(Marks)	5	8	5	+3	2	3	0	9
祖雲達斯(Sakura Ki)	5	3	10	-7	1	1	3	4
拜仁慕尼黑(AINHO)	5	11	13	-2	1	0	4	3
AC米蘭(KACHUN)	5	5	11	-6	1	0	4	3

杉原第三章

－WE5真是一隻深不可測的遊戲，公司強者臨立，比起以往只能跟某只懂換入能力全滿的EDIT球員的某人對戰好得多了（逃）。某同事竟能把勞比杜傳授志偉的第一招發揮得淋漓盡致，令我五體投地…
－終於脫離機戰地獄。
－CM01/02到手，這令我的生活剩下工作與CM，這星期連網都沒有上，在此向版友們說聲對不起…
－到底Lee Young-Pyo和Lee Chun-Soo是誰？這兩人已成為我的森多利亞的主力…
－好兄弟正在考Mid-Term，好像蠻辛苦似的。努力吧，考完試後我說過請食飯的。
－張開那雙看不見的翅膀，在這廣闊的天空中飛翔吧。
－今期到此為止，下期請早。

這是小寶寶的話。

- 蚊蚊的話：「五磅！」
- 冇三十磅的話，我係唔會收手的。
- 蚊蚊會喜歡那小禮物嗎？
- 超級感謝漏穿＋隨想＋豆的幫忙。(可惡的無聊氣...)
- 寫編者話時仍在趕「逆轉裁判」中。
- 因為入樽太正，有點痛恨當日同學們冇踢我入局。
- 為免同事悶親，小弟特備共4個version的《明愛暗戀補習社》Video，將輪流於我的電腦上播放。(有CD果兩隻，另加TVB Version及倫住o黎試 School Tour 錄影。)
- 終於將Twins的 ETV 片段save低了，科技發達的感覺真好。
- 本月勁窮，因還關窿。
- 難得講o野咁精簡。
- 努力節食中。只食三餐，零食免問。
- 努力做占，嚴重感謝MARKS的支持。

EDITORS LIFE

WORDS FROM GAMEPLAYERS EDITORS

24-10-2001

悠來遊去

最近的心情是可以用beatmaniaIIDX的
歌曲來形容，不論是歌曲的性質上和旋律上
也可以代表自己的心，產生出不可
思議的共鳴感。

我快樂和輕鬆的時候好比一首充滿自信地疾走的EURO BEAT，
雖然音韻和拍子也很快，但歌者依然可以輕鬆地演出，感覺很暢快（笑）。

可是人生是不尋常的，這幾個月我便進入了TAKA的《V》。
感覺是出現一浪又一浪的困難，但這不過是先兆，
在歌曲中央部份會有一段不停的「梯級」，
像是掉進一個不見底的深淵一般，掉呀掉…一直掉下去。
那種失墜感很難以筆墨形容，像怎麼努力也反抗不了的模樣，
加上如雷鳴的鼓聲，好比神給人無謂反抗的嘲笑。
歌曲後段的部份是高低起伏激烈的高潮，感覺像是爭扎起來…
掉下去…再爭扎起來……小提琴拉得越來越快，是人與殘酷的命運互相衝擊的聲音
，到最後一刻方可休止。

現在的我，便是一首TRANCE。是在虛幻的樂韻之中帶有雜亂感覺的《SYNC》，像在
未知的空間之中追尋一些東西一樣…



ART: AGGO

SCHEDULE

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

PlayStation

10 月發售預定

25日	■IDEA FACTORY COLLECTION 老千麻雀	IDEA FACTORY	1990日圓	TAB
	Major Wave SERIES ZIGSAW ISLAND~JAPAN GRAFFITI~	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 SERIES Castrol HONDA	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SuperLite 1500 SERIES 大家之圍棋	SUCCESS	1500日圓	TAB
	~R's BEST~ R-TYPES	IREM SOFTWARE ENGINEERING	2800日圓	STG
	~R's BEST~ R-TYPE △	IREM SOFTWARE ENGINEERING	2800日圓	STG
	新裝開店！！WANWAN海物語~三洋PACHINKO PARADISE DX~	IREM SOFTWARE ENGINEERING	4800日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.75 THE DOUBLE SHOOTING~RAYFORCE X RAY CRISIS~	D3 PUBLISHER	1500日圓	STG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.76 THE躲避球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.77 THE水泳	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.78 THE ZERO4	D3 PUBLISHER	1500日圓	RAC
	SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.10 塔羅占卜	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.03 HELLO KITTY 撞磚	D3 PUBLISHER	1500日圓	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.03 HELLO KITTY 撲克牌	D3 PUBLISHER	1500日圓	TAB
	SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 爆炸頭犬 THE PUZZLE	BANDAI	2000日圓	PUZ
	SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 蒙面超人 THE BIKE RACE	BANDAI	2000日圓	RAC
	SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 機動戰士高達 THE 軍人將棋	BANDAI	2000日圓	TAB
	Victor BEST 創造學校！校長先生物語	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	2800日圓	SLG
	Victor BEST 我們是密林探險隊!!	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	2800日圓	SLG
	Victor BEST SUBMARINE HUNTER魚虎	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	2800日圓	SLG

11 月發售預定

8日	■SLOTER MANIA core	DORART	3300日圓	SLG
15日	pop'n music 5 PLUS(暫稱)	KONAMI	4800日圓	SLG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG
	東京魔人學園外法帖 特別限定版	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	9800日圓	AVG
	★PACHISLOT ARUZE王國5	ARUZE	5800日圓	SLG
22日	DRAGON QUEST IV	ENIX	6800日圓	RPG
	惡魔城年代記 惡魔城Dracula(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	EXCITING BASS 3(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SPT
	加油伍右衛門大江戶大回轉(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	筋肉番付VOL.3最強之挑戰者誕生！(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	幻想水滸傳外傳VOL.2 CRYSTAL VALLEY之決鬥(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶2 Substories~Leaping School Festival~(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶2 對戰PUZZLE玉(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	PUZ
	TECHNO BEEBEE(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	PUZ
	beatmania THE SOUND OF TOKYO!~PRODUCED BY KONISHI YASUHARU~(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SLG
	MR DRILLER GREAT	NAMCO	4800日圓	ACT
	HELIX FEAR EFFECT	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	AVG
	ARC THE LAD II(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	RPG
	I.Q. FINAL(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	PUZ
	古惑狼2(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	ACT
	PARAPPA RAPPER(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	ETC
	VIBRIBBON(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	ETC
	POPOROGUE(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	RPG
	ATLUS BEST COLLECTION PERSONA 2罰	ATLUS	2800日圓	RPG
29日	HAPPY JOGGING IN HAWAII	TWILLIGHT EXPRESS	2600日圓	ETC
	ZANAC×ZANAC	COMPILE	4980日圓	STG
	Superlite 1500 SERIES Wu-Tang SHAOLIN STYLE	SUCCESS	1500日圓	FIG
	Superlite 3in1 SERIES 繪畫PUZZLE1・2・3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	Superlite 3in1 SERIES CROSSWORD PUZZLE1・2・3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	Superlite 3in1 SERIES 數獨1・2・3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	Superlite 1500 SERIES TONY HAWK'S PRO SKATER	SUCCESS	1500日圓	SPT
	Superlite GOLD SERIES 大家之CHESS	SUCCESS	1800日圓	TAB
	NICE PRICE SERIES VOL.1 日本職業麻雀連盟公認 本格職業麻雀	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	NICE PRICE SERIES VOL.2 本格將棋指南	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	ULTRAMAN COSMOS 勇者之誓	BANDAI	3800日圓	ETC
	ULTRAMAN COSMOS 勇者之誓(連KIDS STATION控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	蠟筆小新 和我一起創造回憶！	BANDAI	3800日圓	ETC
	蠟筆小新 和我一起創造回憶！(連KIDS STATION控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	多拉A夢 秘密之異次元口袋	BANDAI	3800日圓	ETC
	多拉A夢 秘密之異次元口袋(連KIDS STATION控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	美少女戰士SAILOR MOON WORLD 袖珍兔的快樂每一天	BANDAI	3800日圓	ETC
	美少女戰士SAILOR MOON WORLD 袖珍兔的快樂每一天(連KIDS STATION控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	LEGO LEGO之世界	BANDAI	3800日圓	ETC
	★SIMULATION RPG 工作室(ENTERBRAIN COLLECTION)	ENTERBRAIN	2800日圓	ETC
	★PANZER FRONT(ENTERBRAIN COLLECTION)	ENTERBRAIN	2800日圓	SLG
11月	ROCKMAN X6	CAPCOM	5800日圓	ACT
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	熊人布先生 和森林的朋友1・2・3	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 和森林的朋友1・2・3(連控制器版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	米奇和好朋友們 來玩數字遊戲	ATLUS	3800日圓	ETC
	米奇和好朋友們 來玩數字遊戲(連控制器版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	DX人生GAME IV	TAKARA	5800日圓	TAB
	今夜也是千兩箱！！2001	E3 STAFF	5800日圓	SLG

12 月發售預定

1日	HARRY POTTER與賢者之石	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	AVG
6日	WIZARDARY EMPIRE~古之王女~Good Price	STARFISH	2800日圓	RPG
	★GAME VILLAGE THE BEST EVE ZERO	GAME VILLAGE	2800日圓	AVG
	★POKKIRI 1400 壽GRAND PRIX	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT
	★POKKIRI 1400 ACTION BASS	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT
	★超！有趣的INTERNET「朋友之輪」	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	★超！有趣的INTERNET「朋友之輪」(連MODEM版)	SUNSOFT	8800日圓	ETC
	★MEMORIAL☆SERIES SUNSOFT Vol.2	SUNSOFT	1500日圓	ETC
10日	■QUIZ$MILLIONAIRE	EIDOS INTERACTIVE	4800日圓	ETC
13日	■MERMAID之季節	GAME VILAGE	6800日圓	AVG
	★SISTER PRINCESS~PURE STORIES~	MEDIA WORKS	4800日圓	AVG
	★心跳☆交通工具大冒險	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	★P-kies21 遊戲之玩具箱	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	★P-kies21 遊戲之玩具箱(連控制器版)	SUNSOFT	5800日圓	ETC
20日	■飛吧！飛吧！DIET	TWILLIGHT EXPRESS	3500日圓(預定)	ACT
	伍右衛門 新世代襲名！	KONAMI	5800日圓	ACT
12月	■PACHISLOT完全攻略~高砂SUPER PROJECT 2~	SYSCOM ENTERTAINMENT	3800日圓	SLG
	■MILKY SEASONS	KID	6800日圓(預定)	AVG
	真・女神轉生II	ATLUS	4800日圓	RPG
	NICE PRICE SERIES VOL.3 BILLIARD(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	SPT
	NICE PRICE SERIES VOL.4 花札&CARD GAME(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
	熊人布先生 森林之好朋友	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 森林之好朋友(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	★DX百人一首	TAKARA	2800日圓	ETC
	★爆轉SHOOT BAYBLADE BAY BATTLE TOURNAMANET	TAKARA	4800日圓	ACT

2001 年發售預定

秋	■Major Wave SERIES 日本一麻雀 創龍	HAMSTER	1500日圓	TAB
	LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800日圓	SPT
冬	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
2001年	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

今冬發售預定

	■蒼鼠俱樂部-i(愛)	JORDON	4800日圓	SLG
	TALES OF FANDOM VOL.1	NAMCO	價格未定	ETC

2002 年 1 月發售預定

17日	■用捉迷藏來DIET	TWILLIGHT EXPRESS	3500日圓	ACT
	■Major Wave SERIES ANGEL BLADE	HAMSTER	1500日圓	SRPG
	■Major Wave SERIES THE 放送局 SATELITE TV	HAMSTER	1500日圓	SLG
下旬	YUKINKO☆BURNING	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
1月	ZOIDS HELIC共和國vsGAIROS帝國	TOMY	5800日圓	SLG
	來玩撲克吧！~用i-mode來決定冠軍	PURE SOUND	價格未定	TAB
	NICE PRICE SERIES VOL.5 QUIZ(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL.6 CHESS & REVERSI(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	TAB

2002 年 2 月發售預定

7日	■MARTIAL BEAT	KONAMI	12800日圓	ACT
下旬	SHADOW AND SHADOW	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
2月	熊人布先生 森林之教室	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 森林之教室(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	米奇和米妮之快樂COOKING	ATLUS	3800日圓	ETC
	米奇和米妮之快樂COOKING(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL.7 PINBALL(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL.8 BOWLING(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	SPT

2002 年 3 月發售預定

	MONSTER inc(暫稱)	TOMY	5800日圓	ACT
	NICE PRICE SERIES VOL.9 (TITLE未定)	DIGICUBE	2200日圓	不詳
	NICE PRICE SERIES VOL.10 (TITLE未定)	DIGICUBE	2200日圓	不詳

2002 年發售預定

春	★X-MEN MUTANT ACADEMY2	SUCCESS	價格未定	FIG
	★Major Wave SERIES THE鬼退治～目標！二代目桃太郎～	HAMSTER	1500日圓	TAB
	★Major Wave SERIES 心跳SHUTTER CHANCE～組合戀愛的PUZZLE～	HAMSTER	1500日圓	AVG
2002年	★POKKIRI1400 VIGILANTE8	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT
	★POKKIRI1400 G.T.A	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT

發售日未定

	■私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
	真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB

PlayStation 2

10 月發售預定

25日	■Global Folktale	IDEA FACTORY	6800日圓	SRPG
	J LEAGUE WINNING ELEVEN 5	KONAMI	6800日圓	SPT
	實戰PACHISLOT必勝法！獸王	SAMMY	3800日圓	SLG
	實戰PACHISLOT必勝法！獸王 DX PACK	SAMMY	6800日圓	SLG

11 月發售預定

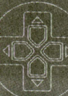
1日	鄭問之三國誌	GAME ARTS	7800日圓	SLG
	★職業麻雀 極 NEXT(廉價版)	ATHENA	2800日圓	TAB
8日	GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD CODE:VERONICA	CAPCOM	6800日圓	STG
	GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD CODE:VERONICA(連GUNCON2版)	CAPCOM	9800日圓	STG
	TIME CRISIS 2	NAMCO	6800日圓	STG
	SIMPLE 2000 SERIES VOL.2 THE PARTY GAME	D3 PUBLISHER	2000日圓	ETC
15日	■FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島(連SEA MIC、控制器版)	ASCII	8800日圓	SLG
	SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島(連SEA MIC、控制器、ORIGINAL版)	ASCII	8800日圓	SLG
	SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島	ASCII	6800日圓	SLG
	BUSIN～WIZARDARY ALTERNATIVE～	ATLUS	7800日圓	RPG
	FLYING CIRCUS	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	FLYING CIRCUS(連控制器版)	SYSCOM ENTERTAINMENT	9800日圓	SLG
	THE警察官 新宿24時	KONAMI	6800日圓(預定)	STG
	正義的朋友	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	日本相撲協會公認 日本大相撲 格鬥篇(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
	★CHIKICHIKI MACHINE猛RACE ～BLACK魔王&KENKEN～	INFOGRAME HUDSON	6800日圓	RAC
22日	■BRAVO MUSIC X'MAS EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 1(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	2900日圓(預定)	ETC
	DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 2(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	2900日圓(預定)	ETC
	ADVENTURE OF 東京DISNEY(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	AVG
	牌CHANGER	AGENDA	4800日圓	TAB
	SHADOW OF MEMORIES(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	冒險時代活劇 伍右衛門(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	CRAZY TAXI	SEGA	5800日圓	RAC
	CINEMA SURFING洋畫大全	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	ETC
29日	■麻雀霸王 雀莊BATTLE	每日COMMUNICATION	2800日圓	TAB
	和TORO放假	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	ESPN WINTER XGAMES SKATEBOARDING 2002(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	6800日圓	ACT
	LEGAIA DUEL SAGA	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	Digital Holmes	ARC SYSTEM WORKS	6800日圓	AVG
	GUILTY GEAR X PULS	SAMMY	6800日圓(預定)	FIG
	GUILTY GEAR X PULS DX PACK	SAMMY	9800日圓(預定)	FIG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY PREMIUM PACKAGE	KONAMI	9800日圓	ACT
上旬	SEED	ARTDINK	6800日圓	SLG
11月	■刁蠻公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	■MARU DE ZIGSAW	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	■MARU DE ZIGSAW(限定版)	日本一SOFTWARE	8800日圓	PUZ
	ALL STAR PROWRESTLING II	SQUARE	6800日圓	SPT
	REZ	SEGA	6800日圓	STG
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	6800日圓(預定)	ACT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	6800日圓(預定)	SPT
	SUNRISE英雄譚2	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	太閣立志傳IV	KOEI	6800日圓	RPG

12 月發售預定

6日	■ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	K-1 WORLD GRAND PRIX 2001(暫稱)	KONAMI	6800日圓	FIG
	HIPPA LINDA	角川書店	5800日圓	ACT
	VAMPIRE NIGHT	NAMCO	6800日圓	STG
	機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護 DX	BANDAI	6800日圓(預定)	ACT
	★黎明之MARIKO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	★黎明之MARIKO PERFORMACE PACK(連USB咪版)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	7980日圓	ETC
13日	■桃太郎電鐵X	HUDSON	6800日圓	TAB
	SIDEWINDER F	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	STG
	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	★PACHISLOT ARUZE王國6	ARUZE	5800日圓	SLG
20日	■對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	6800日圓	TAB
	■RPG工作室5	ENTERBRAIN	7800日圓	ETC
	■古惑狼4 炸裂！魔神POWER	KONAMI	6800日圓	ACT
	■BOMBERMAN KART	HUDSON	5800日圓	RAC
	心跳回憶3~在約定的那個地方~	KONAMI	6980日圓	SLG
	實況J LEAGUE PERFECT STRIKER 4(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	ESPN NBA 2night 2002	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
	★心跳回憶3~在約定的那個地方~限定版	KONAMI	價格未定	SLG
	★HERMINA AND CULUS～莉莉之鍊金術士的另一個故事～	GUST	3980日圓	AVG
下旬	宇宙戰艦大和號ISKANDAR之追憶	BANDAI	6800日圓	SLG
12月	■MAXIMO	CAPCOM	價格未定	ARPG
	■EX億萬長者GAME	TAKARA	5800日圓	TAB
	■GROWLANCER III THE DUAL DARKNESS	ATLUS	6800日圓	SRPG
	CHORO Q HG2	TAKARA	6800日圓(預定)	RAC
	★GROWLANCER III THE DUAL DARKNESS(萌萌LUCKY PACK)	ATLUS	9800日圓	SRPG

2001 年發售預定

秋	CE・PA 2001	KOEI	價格未定	SPT
冬	■Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	ETC
	零~ZERO~(暫稱)	TECMO	價格未定	AVG
	STUNT GP	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	新・BEST PLAY 職業棒球	ASCII	7800日圓	SPT
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	JAK AND DAXTER 舊世界之遺產	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
2001年	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG



今冬發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■封神演義2	KOEI	6800日圓	SRPG
	■AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～	KONAMI	價格未定	SLG
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	KINGDOM HEARTS	SQUARE	價格未定	RPG
	MOTO GP 2	NAMCO	價格未定	RAC
	WILD ARMS ADVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	GRANDIA II(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	LEVEL DIVE	ENIX	價格未定	AVG
	TVware情報革命SERIES 現代用語之基礎知識2001	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES 日本語大辭典	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 近畿(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 首都圈(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 全國DVD(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 東海(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES 家庭之醫學	ARTDINK	4800日圓	ETC
	THUNDER STRIKE: OPERATION PHOENIX(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	STG
	★三國志VIII	KOEI	價格未定	SLG

2002 年 1 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1月	■WAVE RALLY	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	SPT
	BRAVO MUSIC EXTRA EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	LA PUCELLE~光之聖女傳說~	日本一SOFTWARE	6800日圓	SRPG
	LA PUCELLE~光之聖女傳說~(限定版)	日本一SOFTWARE	7800日圓	SRPG
	PLARAIL~充滿夢想！~	TOMY	6800日圓	SLG
	★MADDEN NFL SUPERBOWL 2002(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	★NBA LIVE 2002(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	★最強 東大將棋SPECIAL	每日COMMUNICATION	2000日圓	TAB

2002 年 2 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2月	■雜物名作劇場 塗鴉王國	TAITO	價格未定	RPG
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	價格未定	RPG
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版	NAMCO	價格未定	RPG
	★NHL 2002(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT

2002 年 3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	鬼武者2	CAPCOM	價格未定	ACT
3月	■波洛古羅斯～最初之冒險～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	FINAL FANTASY XI	SQUARE	價格未定	RPG

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	■GRANDIA XTREME	ENIX	價格未定	RPG
	■心跳回憶 GIRL'S SIDE(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	■機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	■侍～SAMURAI～	SPIKE	價格未定	AVG
	■SPACE CHANNEL 5 PART 2	SEGA	價格未定	ACT
	ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	ETC
	TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	SHADOW TOWER ABYSS	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	HURDY GURDY(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	PUZ
	實況G1 STABLE 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	劍豪2	元氣	價格未定	ACT
	★SWITCH	SEGA	價格未定	AVG
	★PSYVARIAR COMPLETE EDITION	SUCCESS	價格未定	STG
	★箱庭鐵道	SUCCESS	價格未定	SLG
	★RACING GAME CONSTRUCTION	SUCCESS	價格未定	ETC
	★機甲世紀G BREAKER 第三次COULDIA大戰(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	★LEMANS 24 HOURS	SEGA	價格未定	RAC
夏	ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
2002年	■創造職業足球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG
	CODE: Inferno(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG

2003 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■職業棒球JAPAN 2001	KONAMI	6980日圓(預定)	SPT
	■LOVE★SMASH! SUPER TENNIS PLAYERS	D3 PUBLISHER	6800日圓	SPT
	SURVEILLANCE監視者	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	大廈爆破	角川書店	3980日圓	PUZ
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	Spy Hunter	MIDWAY	價格未定	ACT
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
	創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
	Legion	MIDWAY	價格未定	RPG
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	STG
	LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	鐵拳4	NAMCO	價格未定	FIG
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	BLACK MATRIX 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	Kanon	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	E.O.E.~崩壞之前夜~(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
	COMMANDOS 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	SLG
	SOUL REAVER 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
	PROJECT EDEN(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
	ITADAKI STREET 3 將你變成億萬富豪！~連家庭教師！~	ENIX	價格未定	TAB
	★Frogger The Great Quest(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	★ALPINE RACER 3	NAMCO	價格未定	SPT
	★JET DE GO！2	TAITO	價格未定	SLG

Dreamcast

10 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
25日	■SNK BEST BUY THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION	SNK	2800日圓	FIG
	D+VINE[LUV]	PRINCESS SOFT	6800日圓	RPG
	天玉-1st Sunnyside-	KID	6800日圓	AVG
	Candy Stripe～見習天使～	SEGA	6800日圓	SLG
	Candy Stripe～見習天使～ 初回限定版	SEGA	9800日圓	SLG

11 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
15日	POWER SMASH 2	SEGA	5800日圓	SPT
22日	SNK BEST BUY 月華之劍士 Final edition	SNK	2800日圓	FIG
29日	PRISM HEART	KID	6800日圓	AVG
	PRISM HEART初回限定版	KID	6800日圓	AVG
11月	■瑪莉與艾莉的錬金術士	COOL KIDS	7800日圓	RPG
	REZ	SEGA	價格未定	STG
	井上涼子～LAST SCENE～	DATAM POLYSTAR	4800日圓	AVG

12 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
13日	★創造球會特大號2	SEGA	價格未定	SLG
20日	■櫻大戰ONLINE帝都之悠久每一天	SEGA	5800日圓	ETC
	■櫻大戰ONLINE巴里之優雅每一天	SEGA	5800日圓	ETC
	★櫻大戰ONLINE帝都之悠久每一天 限定版	SEGA	8800日圓	ETC
	★櫻大戰ONLINE巴里之優雅每一天 限定版	SEGA	8800日圓	ETC
	★不思義之迷宮 風來之斯寧外傳 女劍士飛鳥見參！	SEGA	6800日圓	RPG
下旬	21 -TwoOne-	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
12月	在吉亞之山丘上睡覺……	naxat	6800日圓	AVG
	IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
	BOKO夢之達人	FUJI COM WORK TRADING	3300日圓	ETC

2001 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2001年	同窗會again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEL	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	NHL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2月下旬	二重影	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
春	櫻大戰4～戀愛少女～	SEGA	價格未定	AVG
	■J LEAGUE SPECTACLE SOCCER (暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	■SPACE CHANNEL 5 PART 2	SEGA	價格未定	ACT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	BOMBER HEHHE	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR尋寶探險隊～	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG

XBOX

2002 年 2 月發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
22日	幻魔 鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
	AIR FORCE DELTA II	KONAMI	價格未定	SLG
	SILENT HILL 2 最期之詩	KONAMI	價格未定	AVG
	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	JET SET RADIO FUTURE	SEGA	價格未定	ACT
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
2月	■TRANCE WORLD SURF	INFOGRAME HUDSON	價格未定	SPT
	■X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC

今冬發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2002 年發售預定

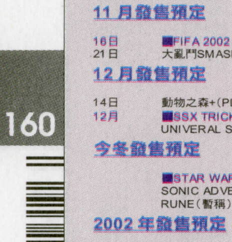
日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	■BISTRO CUPIT	SUCCESS	價格未定	SLG
	■信長之野望 嵐世紀	KOEI	價格未定	SLG
	DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC
	叢~MURAKUMO~	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	★PHANTOM CRUSH(暫稱)	元氣	價格未定	ACT
2002年	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT
	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG
	GAIA BLADE	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	MYST III EXILE	MEDIA QUEST	價格未定	AVG
	SEGA GT 2002(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	ESPN winter X Games snowboarding2002(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	實況WOLRD SOCCER 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BRAIN BOX(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE	ASK	價格未定	SPT
	式神之城	MEDIA QUEST	價格未定	STG
	真・女神轉生ON LINE(暫稱)	ATLUS	價格未定	RPG
	斬 歌舞伎	元氣	價格未定	FIG
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	DEAD TO LIGHTS(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	名稱未定	NAMCO	價格未定	AVG
	KINGDOM UNDER FIRE II	PANDAGRAM	價格未定	SLG
	RELICS	BOTHTEC	價格未定	RPG
	★格鬥超人～Fighting Super Hero～	MICROSOFT	價格未定	FIG
	★JOCKEY'S ROAD	MICROSOFT	價格未定	RPG
	★天空-TENKU-	MICROSOFT	價格未定	ACT
	★NEZUMIX	MICROSOFT	價格未定	ACT
	★HALO	MICROSOFT	價格未定	AVG
	★PROJECT GOTHAM	MICROSOFT	價格未定	RAC
	★MAXIMUM CHASE	MICROSOFT	價格未定	ACT







SCHEDULE

Nintendo Gamecube

10 月發售預定

26日	PIKMIN	任天堂	6800日圓	ETC

11 月發售預定

16日	■FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQAURE	6800日圓	SPT
21日	大亂鬥SMASH BROTHER DX	任天堂	6800日圓	ACT

12 月發售預定

14日	動物之森+(PLUS)	任天堂	6800日圓	ETC
12月	■SSX TRICKY	ELECTRONIC ARTS SQAURE	6800日圓	SPT
	UNIVERAL STUDIO JAPAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	AVG

今冬發售預定

	■STAR WARS ROUGE SQUADRON II(暫稱)	ELECTRONIC ART SQUARE	6800日圓	ACT
	SONIC ADVENTURE 2 for GC	SEGA	價格未定	ACT
	RUNE(暫稱)	FROM SOFTWARE	6800日圓(暫稱)	ARPG

2002 年發售預定

1月	■ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人(暫稱)	任天堂	6800日圓	AVG
2月	STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未	ARPG
3月22日	BIO HAZARD	CAPCOM	價格未定	AVG
3月下旬	BATMAN DARK TOMORROW	KEMCO	價格未定	ACT
3月	動物番長	任天堂	價格未定	ACT
5月	★滾動卡比2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
春	■BOMBERMAN GENERATION	HUDSON	價格未定	ACT
	VIRTUA STRIKER 3 VER.2002(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
夏	GOLD MOUNTAIN	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	MARIO SUNSHINE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
冬	★山卡BATTLE(暫稱)	元氣	價格未定	RAC
2002年	薩爾達傳說GC(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	★BLOODY ROAR EXTREME	HUDSON	價格未定	FIG

發售日未定

	■NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	PHANTASY STAR ONLINE for GC	SEGA	價格未定	RPG
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	SOUL CALIBUR 2(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	新・巨人之DOSHIN 1(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	DISNEY MICKEY(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	1080° GC(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	DONKEY KONG RACING(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	METROID PRIME(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD CODE:VERONICA 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 4(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG

Game Boy

10 月發售預定

26日	令我心跳!!	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	AVG

11 月發售預定

1日	仰天人間 BATOSHIRA~得古杜路加之野望~(暫稱)	KONAMI	4800日圓	RPG
2日	BUG SITE ALPHA	SMILE SOFT	4800日圓	RPG
	BUG SITE BETA	SMILE SOFT	4800日圓	RPG
16日	好朋友COOKING SERIES4 開心的甜品	MTO	4200日圓	ETC
22日	CHIKICHIKI猛RACE	SYSCOM ENTERTAINMENT	3600日圓	RAC

12 月發售預定

1日	HARRY POTTER與賢者之石	ELECTRONIC ARTS SQAURE	4800日圓	RPG
6日	櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰	SEGA	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰 初回限定版	SEGA	6800日圓	AVG
13日	■美妮&FRIENDS~找尋夢之王國~	HUDSON	4800日圓(預定)	AVG
14日	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTIAN QUEST!	SYSCOM ENTERTAINMENT	3700日圓	RPG
21日	★SHAMAN KING 超・占事略決 努力編	KING RECORD	3980日圓	ETC
	★SHAMAN KING 超・占事略決 燃燒編	KING RECORD	3980日圓	ETC
12月	■SILVENIA FAMILY 3 星夜之沙漏	EPOCH社	4300日圓	AVG

2001 年發售預定

冬	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	RPG
2001年	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels目標是BMX Champion!	SPIKE	4300日圓	RAC

2002 年發售預定

2月	■MONSTER TRAVELLER	TAITO	4300日圓	RPG
	★聽Dr. LIN的說話	HUDSON	價格未定	AVG
2002年	漢字BOY 3	J・WING	4980日圓(預定)	ETC

今冬發售預定

	★MEDAROT 5 煤竹松之轉校生 盔甲蟲	IMAGINEER	價格未定	RPG
	★MEDAROT 5 煤竹松之轉校生 桑型蟲	IMAGINEER	價格未定	RPG

發售日未定

	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC

Game Boy Advance

10 月發售預定

25日	ESPN Xgames Skateboarding	KONAMI	5800日圓	SPT
	好朋友麻雀KABU REACH	KONAMI	5800日圓	TAB
	棋魂	KONAMI	5800日圓	TAB
26日	好朋友寵物ADVANCE 1 可愛的倉鼠	MTO	5200日圓	SLG
	在哪裡也可對局 役滿ADVANCE	任天堂	4800日圓	TAB
	PHALANX(暫稱)	KEMCO	4980日圓	STG

11 月發售預定

1日	JURASSIC PARK III~遺失了的遺傳因子~	KONAMI	5800日圓(預定)	ACT
15日	友情之VICTORY GOAL 4V4嵐(暫稱)	KONAMI	5800日圓(預定)	SPT
22日	ADVENTURE OF 東京DISNEY	KONAMI	5800日圓	ETC
29日	GURU LOGIC CHAMP	COMPILE	4980日圓	PUZ
30日	■億萬富翁GAME 搶奪大作戰!	TAKARA	4800日圓	TAB
	■ZOIDS SAGA	TOMY	5400日圓	RPG
	STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	4800日圓	FIG
	激鬥 CAR BATTLER GO!	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	RPG
	MAJIKONE	SOFTMAX	4800日圓	PUZ
11月	機械化軍隊(暫稱)	KEMCO	價格未定	SLG
	三國志	KOEI	6800日圓	SLG

12 月發售預定

6日	■筋肉番付~地獄之FINAL ATTACK!~(暫稱)	KONAMI	5800日圓	ACT
7日	■NAMCO MUSEUM	NAMCO	3800日圓	ETC
	創造學校!ADVANCE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4980日圓	SLG
	MAGICAL VACATION	任天堂	4800日圓	RPG
	ADVANCE RALLY	MTO	5200日圓	RAC
	大戰略 FOR GAMEBOY ADVANCE	MEDIAKITE	4980日圓	SLG
13日	實況WORLD SOCCER POCKET	KONAMI	5800日圓	SPT
14日	■SK8~TONY HAWK'S PRO SKATER 2(暫稱)	SUCCESS	價格未定	SPT
	SANSARA NARGA 1X2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4980日圓	RPG
	機動天使ANGELIC LAYER 岬與夢之天使們	EPOCH社	5500日圓	RPG
	★上海ADVANCE	SUNSOFT	4800日圓	TAB
20日	■BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	5200日圓	ACT
	ESPN winter Xgames Snowboarding(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	EXCITING BASS(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SPT
21日	鐵拳ADVANCE	NAMCO	5300日圓	FIG
12月	■MUTSU	TOMY	5200日圓	SLG
	■SUPER MARIO ADVANCE 2	任天堂	價格未定	ACT
	DIADROID WORLD EVIL帝國之野望	EPOCH社	5300日圓	RPG
	BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	THE KING OF FIGHTERS GAME BOY ADVANCE版(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	PINKY MONKEY TOWN	STAR FISH	4800日圓(預定)	ETC
	SNAP KIDS	ENIX	價格未定	RPG

2001 年發售預定

秋	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
	MONSTER FARM ADVANCE	TECMO	價格未定	SLG
	WIZARDARY SUMMONER	MEDIA RING	價格未定	RPG
	大麻雀。(暫稱)	HORI	價格未定	TAB
	CINDERELLA GBA(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
2001年	COLUMNS CROWN	SEGA	價格未定	PUZ
	金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	AVG

今冬發售預定

	■GRADIUS GENERATION	KONAMI	價格未定	STG
	■伍右衛門 NEWAGE出動!(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	■FIRE EMBLEM封印之劍(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	SONIC ADVANCE	SEGA	5800日圓	ACT
	WORLD ADVANCE SOCCER~往勝利之道~	HANGS ON ENTERTAINMENT	5200日圓(預定)	SPT
	WILD EGG(暫稱)	CAPCOM	價格未定	RPG
	青蛙B BACK	角川書店	5800日圓(預定)	RPG

2002 年發售預定

1月10日	幽靈大屋之二十四小時	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
1月	■PACMAN COLLECTION	NAMCO	3800日圓	ACT
	TOMATO ADVENTURE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
2月	DIDIKONG PILOT(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	ESTOPOLIS外傳(暫稱)	TAITO	價格未定	RPG
	黑鬍子之來玩高爾夫球吧	TOMY	5200日圓	SPT
3月	■MONSTERinc(暫稱)	TOMY	5200日圓	ACT
	蒼鼠太郎3(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
	黑鬍子PUZZLE(暫稱)	TOMY	5200日圓	PUZ
	鬥魂烈傳ADVANCE	TOMY	5200日圓	SPT
4月	DIGICO COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC
春	■BOMBERMAN MAX 2 BOMBERMAN EDITION	HUDSON	價格未定	ACT
	■BOMBERMAN MAX 2 MAX EDITION	HUDSON	價格未定	ACT
	DOMO君之不思義電視(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
	HAPPY PANECCHU!(暫稱)	任天堂	價格未定	PUZ
	BATLAND(暫稱)	任天堂	價格未定	FIG
	LUNA BREATH(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	黃金之太陽~失去之時代~(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	BRANBO	CAPCOM	價格未定	RPG
	THE PINBALL OF THE DEAD	SEGA	價格未定	ETC
	★SHINING SOUL	SEGA	價格未定	RPG
	★創造職業棒球會!ADVANCE	SEGA	價格未定	RPG
夏	DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	價格未定	PUZ
	SABRE WOLF	任天堂	價格未定	ACT
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	頭文字D ANOTHER STAGE(暫稱)	SAMMY	價格未定	RAC

發售日未定

	■烈火之炎(暫稱)	KONAMI	5800日圓	FIG
	■GAME BOY WARS ADVANCE	任天堂	4800日圓	SLG
	Frogger	KONAMI	價格未定	ACT
	攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	攜帶電獸TELEFANG 2 POWER	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
	KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	BREATH OF FIRE II~使命之子~	CAPCOM	價格未定	RPG
	EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	綿羊之感覺	CAPCOM	價格未定	ACT
	GUILTY GEAR X(暫稱)	SAMMY	價格未定	FIG

Neo-Geo

10 月發售預定

25日	■戰國傳承2001	SNK	32000日圓	ACT

Neo-Geo Pocket

發售日未定

	ARUZE王國 連爆!SLOT PUZZLE	SNK	價格未定	SLG
	ARUZE PACHISLOT SIMULATOR第9彈(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	DON之CASINO NIGHTS!	SNK	價格未定	ETC

Wonder Swan

10 月發售預定

25日	■瑪莉與艾莉兩人的鍊金術士	E3 STAFF	4800日圓	SLG

11 月發售預定

2日	■犬夜叉~戈薇之戰國日記~	BANDAI	4500日圓	RPG
15日	★FINAL LAPS SPECIAL	BANDAI	4500日圓	RAC

12 月發售預定

13日	★SUPER ROBOT 大戰COMPACT for Wonderswancolor	BANPRESTO	4800日圓	SLG
20日	★XI[sai]	BANDAI	6800日圓	PUZ
上旬	★DIGIMON TAMERS BRAVE TAMER	BANDAI	4580日圓	RPG
12月	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	半熟英雄	SQUARE	5200日圓(預定)	SRPG

2001 年發售預定

冬	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMER(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG

2002 年發售預定

2月	★SD GUNDAM OPERATION U.C.	BANDAI	3980日圓	ACT
春	★GOLDEN AXE	BANDAI	價格未定	ACT

發售日未定

	■機動戰士GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	價格未定	SLG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG
	DICE DE CHOCOBO	SQUARE	價格未定	TAB
	魔界塔士SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

QUESTIONNAIRE

各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料並回答一份簡單的問卷，寄回香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓，並註明「回覆問卷」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

個人資料

姓名：__________

性別：☐男 ☐女

年齡：__________

職業：__________

身份證號碼：__________

聯絡方法(電話或E-mail)：__________

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？☐
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是？(可選擇超過一項)

☐ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
☐ 本誌內容資料夠新夠快
☐ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
☐ 本誌的副刊內容豐富
☐ 本誌的專題特集吸引
☐ 本誌的排版精美
☐ 本誌的封面精美
其他：__________

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機？

☐PLAYSTATION
☐PLAYSTATION2
☐DREAMCAST
☐NINTENDO 64
☐GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
☐GAMEBOY ADVANCE
☐NEOGEO
☐WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機？

☐PLAYSTATION2
☐XBOX
☐GAMECUBE
☐DREAMCAST
☐NINTENDO 64
☐PLAYSTATION
☐GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
☐GAMEBOY ADVANCE
☐WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
☐NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目？
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1.☐ 2.☐ 3.☐ 4.☐ 5.☐

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目？
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1.☐ 2.☐ 3.☐ 4.☐ 5.☐

《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.23》內容一覽：

(1) EDITORIAL (遊戲時事評論)
(2) NEWS HEADLINE (遊戲相關新聞)
(3) RANKING (各類排行榜)
(4) FEATURE：東京遊戲展2001秋 (專題特集)
(5) NEW GAME EXPRESS (即將推出遊戲介紹)
(6) NOW ON SALE (新推出遊戲介紹)
(7) HOW TO WIN：山卡3 (遊戲攻略)
(8) HOW TO WIN：逆轉裁判 KING'S FIELD IV (遊戲攻略)
(9) HOW TO WIN：餓狼傳說MOW (遊戲攻略)
(10) HOW TO WIN：超級機械人大戰ALPHA FOR DC(遊戲攻略)
(11) HOW TO WIN：超級機械人大戰A (遊戲攻略)
(12) HOW TO WIN：KING'S FIELD IV (遊戲攻略)
(13) 別冊付錄：VIRTUA FIGHTER 4 (遊戲攻略)
(14) ARCADE (街機介紹)
(15) COLUMNS：次世代觀點 (專欄)
(16) COLUMNS：天堂路 (專欄)
(17) EDITOR'S CHOICE (編輯之選)
(18) PC GAME (電腦遊戲)
(19) JAPANESE IDOL (日本偶像介紹)
(20) ANIME (動畫介紹)
(21) GALLERY (讀者投稿畫廊)
(22) MUSIC (日本樂壇專頁)
(23) HOBBY (玩具模型介紹)
(24) CHEATS (遊戲秘技)
(25) REAL PLAYER? (遊戲相關問題測驗)
(26) RETRO GAMES (懷舊遊戲回顧)
(27) ENCYLOPAEDIA (遊戲百科)
(28) NEO GEO WORLD (SNK專頁)
(29) 讀者參與計劃 魔洞神龍TRPG
(30) EDITOR'S VOICE (編者話)

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌？

☐ GAME PLUS
☐ GAME WAVE
☐ GAME STATION
☐ GAME WEEKLY
☐ PC PLAYER
☐ 日文遊戲雜誌
☐ GAME NEXT

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？__________

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？__________

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品(包括電視及電腦遊戲)？__________



QUESTIONNAIRE

參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身份証以便核對身份。

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

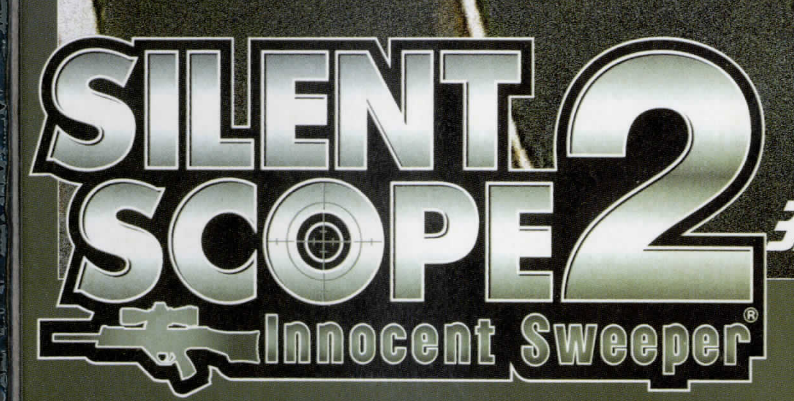
遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	☐
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	☐
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	☐
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	☐
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	☐
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	☐
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	☐
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	☐
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	☐
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	☐
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	☐
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	☐
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	☐
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	☐
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	☐
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	☐
BLOODY ROAR 3		可選用所有角色	130 KB	☐
BLOOD THE LAST VAMPIRE		全ENDING記錄	166KB	☐
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	☐
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	☐
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	☐



ゲームプラス・遊樂誌

GAMEPLUS

console PLUS trendy weekly magazine FOR NEW INDEPENDENT BOYS ++ GIRLS



狙擊!

issue 006

特集

傳聞?秘話?事實?
揭開SNK生死之謎(上集)

繼續報導
KING OF FIGHTERS對談KOF 2001

萬眾期待
FINAL FANTASY XI

重點攻略

埋身肉搏
KING`S FIELD IV

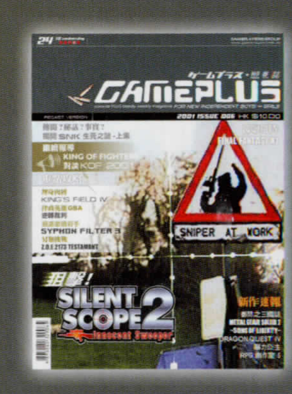
律政英雄GBA
逆轉裁判

過濾繼續殺手
SYPHON FILTER 3

另類機戰
Z.O.E 2173 TESTAMANT

新作速報

鄭問之三國誌
METAL GEAR SOLID 2~SONS OF LIBERTY~
DRAGON QUEST IV
暴力公主
RPG創作室 5
SEGA GT 2001~Working Title~
LEGAIA~DuelSaga~
DEAD OR ALIVE 3
SOUL CALIBUR II
馬場ONLINE
尋秦記





ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PLAYERS 遊戲誌 VOL.023
HK$25 2001.10.24 www.gameplayers.com.hk
現場直擊報導！
東京 GAME SHOW 2001秋
SEGA 未來戰略發表會詳情
XBOX 遊戲全面評價
著名遊戲製作人 TALK SHOW 內容公開
場內大小 EVENT 逐個捉
大量 TGS 記念品送俾你
FINAL FANTASY XI ONLINE
角色、系統、畫面全公開
逆轉裁判
教你在法庭上抓出真正犯人
山路賽車技巧傳授
山卡 3
virtua fighter 4
角色攻略別冊 上
踏上成為強者第一步
超乎你想像的連續技介紹
CAPCOM VS SNK 2
餓狼傳說 MARK OF THE WOLVES
大好評業界分析連載專欄
次世代角度 / 天堂路
Original Game © SEGA
© SEGA-AM2/SEGA,2001